LA GUIDA COMPLETA A FINAL FANTASY VIII

LA RIVISTA PER CHI GIOCA ALLA GRANDE!

GamesMaster

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • PC • PSX2 • ARCADE • GAME BOY



ECCEZIONALE

SHENMUE

IL GIOCO DEFINITIVO PER DREAMCAST!

PROVATO!



GRAN TURISMO 2

SCOPRIAMO LE 1000 AUTO E I 27 CIRCUITI!

SVELATO!



CRAZY TAXI

ARRIVA SU DREAMCAST IL COIN-OP DA SALA GIOCHI

ANTEPRIMA



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

LE FOTO DELL'ULTIMO GIOCO DELL'ORRORE!

INOLTRE

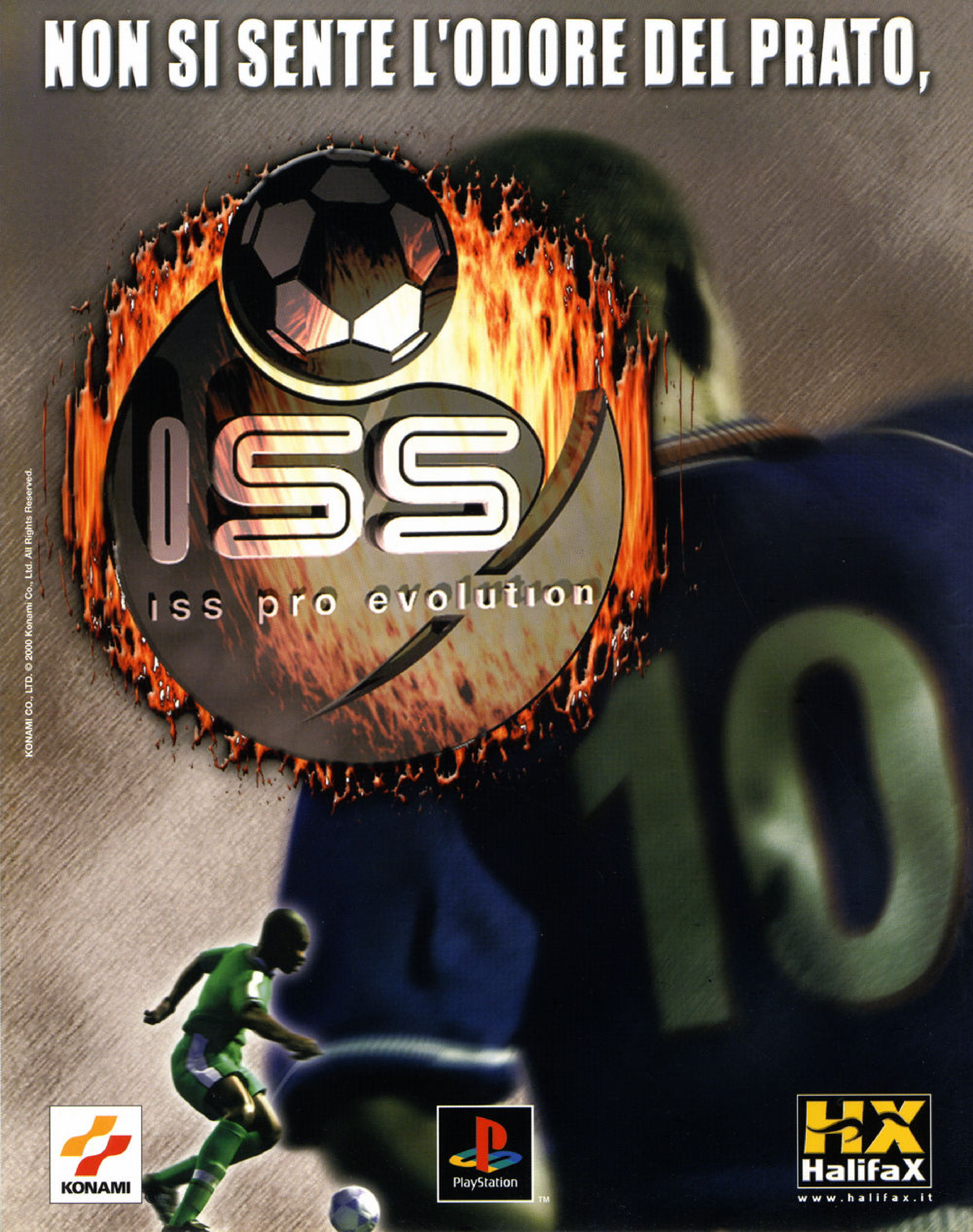
- ROCKET
- ZOMBIE REVENGE
- ROLLCAGE STAGE 2
- SOUTH PARK RALLY
- VIRTUA STRIKER 2000
- IMPERIUM GALACTICA 2
- ECW HARDCORE REVOLUTION

00003
9 771126 262009

N.3
MARZO 2000
L.8.000

Anno IV - Numero 3 - MARZO 2000 - L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO - DISTRIBUZIONE DEADIS

PROVE • TRUCCHI • ANTEPRIME • NOVITA' • POSTER


NON SI SENTE L'ODORE DEL PRATO,
ISS
iss pro evolution
10
KONAMI CO., LTD. © 2000 Konami Co., Ltd. All Rights Reserved.
KONAMI
PlayStation
TM
HX
HalifaX
www.halifax.it


MA CI STIAMO LAVORANDO...
FINO A QUESTO MOMENTO, IL MIGLIOR GIOCO DI CALCIO IN CIRCOLAZIONE... INCREDIBILMENTE COMPLETO E PRIVO DI DIFETTI !
95%
CONSOLEMANIA
IL RE INCONTRASTATO DELLE SIMULAZIONI CALCISTICHE PER PLAYSTATION È TORNATO. E DOPO QUEST'ENNESIMA DIMOSTRAZIONE DI FORZA, IL SUO TRONO APPARE ANCORA PIÙ SALDO...
94%
SUPER CONSOLE PLAYSTATION
"SOSTANZIALMENTE PRIVO DI DIFETTI, ISS PRO EVOLUTION È SICURAMENTE UNA PIETRA MILIARE NELLA STORIA DEI GIOCHI DI CALCIO. PROVATELO, E LA SUA GRANDISSIMA GIOCABILITÀ VI CONQUISTERÀ SUBITO."
10/10
UFFICIALE PLAYSTATION MAGAZINE
PlayStation
PAL
KONAMI
ISS
iss pro evolution
PlayStation
PlayStation
completamente in ITALIANO

the FREElosophy, Capitolo 2:

Internet più che gratis.

Regaliamo 6 lire per ogni minuto di collegamento.

Professionisti Associati



Dopo avere introdotto in Italia l'abbonamento gratuito, Tiscali lancia ora Internet più che gratis, regalandovi traffico telefonico. Dal 1 febbraio, tutti gli abbonati riceveranno un accredito di 6 lire per ogni minuto di collegamento a Tiscali Freenet. Raggiunto un credito di 20.000 lire, gli abbonati potranno spenderlo utilizzando il servizio telefonico ricaricabile Tiscali Ricaricasa, attivabile anche online. The FREElosophy, capitolo 2: Internet più che gratis.

Per maggiori informazioni consultare la pagina Internet **seilire.tiscalinet.it**. Tutti gli importi indicati sono comprensivi di IVA. Il servizio viene erogato alle condizioni contrattuali riportate nel modulo di adesione.

Attiva subito il tuo abbonamento gratuito ad Internet:

- Online: www.tiscalinet.it/attivazioni, inserendo il codice gamesmaster7135 - freenet
- Televideo: pagina 630 di TMC Video
- Numero gratuito: 800-910091

TISCALI free NET

www.tiscalinet.it

Games Master

preparìamoci alla lettura di questo numero con la foto del mese...

REIKO NAGASE SULLA PLAYSTATION 2!





NOTIZIE FRESCHE SULLA PLAYSTATION 2 ALL'INTERNO DELLE NEWS PAG. 4



Games Master

IL MIO CASTELLO EDITORE
Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Gaetano Manti
Publisher
Andrea Minini Saldini
Editor
Paolo Paglianti
Segreteria di redazione
Pierpaola Eraldi

REALIZZAZIONE EDITORIALE
KID - Creating in Digital
C.so Lodi 59 - 20139 Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio (oku@okustudio.com)
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Katiuscia Storino, Daniele Grassi, Cristiano Screm, Riccardo Abbate.

EDITORE
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161 - Fax 02/26005520
Chief Financial Officer
Claudio Cuna
Chief Operating Officer
Stefano Spagnolo
Publishing Director
Vittorio Manti
Direzione Amministrativa
Clara Gazzola
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

PUBBLICITA'
Il Mio Castello Editore SpA
via Asiago 45 - 20128 Milano (MI)
Telefono 02/2529161- Fax 02/25706378
Responsabile Costantino Cialfi
Segreteria Paola Altieri
Traffico Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Domizia Ricci

Spedizione in abbonamento postale -45%- art. 2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 25%
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al N. 100. - Una copia lire 8.000
Arretrati una copia lire 16.000. Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 23, 20098 S. Giuliano Milanese

Coordinamento della Produzione
Francesca Brenci francy@ilmioweb.it
Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga
Diffusione
Carlisa Mancini, Massimo Maroni
Fotolito
Yellow & Red
Stampa
Canale, Grugliasco (Torino)
Distribuzione per l'Italia
DeAdis via Montefeltro 6/A, 20156 Milano

Games Master

IN QUESTO NUMERO

inizia la rivista più entusiasmante del mondo!













IN BREVE

Abbiamo fretta? Ecco tutti i giochi di cui parliamo questo mese...





SERVIZIO SEGRETI I trucchi da pag. 46

LE NOSTRE RUBRICHE



Affamati di notizie? Eccole! Games Master garantisce ogni mese le ultime e più scottanti novità del mondo dei videogiochi! Sediamoci, rilassiamoci e godiamoci le pagine che seguono...

PLAYSTATION 2: SPETTACOLO!



LE ULTIME IMMAGINI DEI TITOLI DEL LANCIO

■ IL LANCIO IN GIAPPONE È FISSATO PER IL 4 MARZO ■ CI SIAMO ■ LA VOGLIAMO ANCHE NOI! ■

GP500

PRIME IMMAGINI!

▼A nostra disposizione ci sono tutte le case produttrici delle migliori moto. Infiliamoci i guanti e saliamo in sella!

Ormai ci siamo: dal 4 marzo quei fortunati dei giapponesi possono veramente ENTRARE IN UN NEGOZIO e COMPRARE una PlayStation 2!

All'approssimarsi della data di lancio aumenta anche il clamore dei mezzi di comunicazione, solleticato da queste immagini fresche di stampa. Non c'è dubbio: la cosa si preannuncia molto, molto allettante... Ad accompagnare queste appetitose immagini è l'esaltante notizia che Sony sta per concludere un accordo con 3Com, casa produttrice delle agende elettroniche Palm Pilot, molto amate dagli appassionati di computer. 3Com si prepara dunque a inserire il formato dei dati Memory Stick di Sony, un sistema di memorizzazione ad alta capacità utilizzato dai dittafoni digitali, dalle telecamere e ovviamente dalla PlayStation 2, nei suoi prossimi "assistenti personali digitali" o PDA, decisa a farne un nuovo sistema di memorizzazione dati. Nel frattempo... ecco una notizia ancora più esaltante: Sony sta per adottare il sistema operativo Palm Pilot per una propria agenda elettronica compatibile con il Palm Pilot stesso, che potrà essere utilizzata con dispositivi dotati di compatibilità iLINK come... esatto, la PlayStation 2! A quanto pare, il futuro Game Boy Advance di Nintendo dovrà essere qualcosa di molto, molto speciale... Infine, chi è assolutamente deciso a mettere le mani su una delle primissime PlayStation 2 sarà felice di sapere che le filiali americane di Electronic Boutique e Babbages accettano già prenotazioni! Per soli 10 dollari, pari a circa 20.000 lire, potremo assicurarci una console nuova fiammante nel giorno stesso del lancio, attualmente previsto per il prossimo autunno, al prezzo di circa 390 dollari. Prepariamoci ad assistere a iniziative simili anche da parte dei negozi europei in tempo per il lancio pre-natalizio fissato per l'Europa. È veramente troppo bello. Forse dovremmo darci una calmata!





Il livello di dettaglio del panorama è incredibile. Non avremo molto tempo per ammirarlo, però...



Se le voci che circolano a proposito dell'intelligenza artificiale dei nostri avversari dicono il vero, per vincere una corsa la tattica sarà altrettanto importante della velocità.

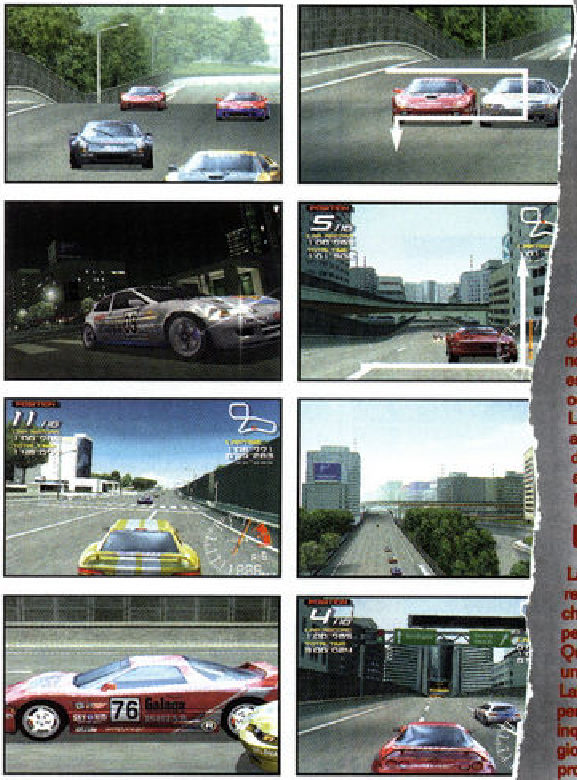
NUOVA RAGAZZA IN RIDGE RACER!

ARRIVEDERCI REIKO E... BENVENUTA, AI!

VOLTI NUOVI PER IL TITOLO DI NAMCO · TUTTO RINNOVATO PER LA PLAYSTATION 2



Sì, proprio così. Reiko Nagase, la celebre ragazza Namco di Ridge Racer, diventerà la mascotte della PlayStation 2, lasciando il suo tradizionale compito di sventolare le bandierine nella serie Ridge Racer a una sostituta! La nuova fanciulla, che debutterà nel gioco il cui titolo ufficiale è Ridge 5, si chiama Ai Fukami. Per il momento non si sa molto di lei, al di là del grazioso neo che ha sul mento e della sua passione per gli stivali da cowboy. Presto ne sapremo di più!



TEKKEN TAG TOURNAMENT

NUOVE FOTO



▼Le arene di gioco sono ambientate in una miriade di località esotiche. Si va dai panorami urbani alle isole più paradisiache.

▼Si direbbe che Xiaoyu abbia fatto tardi un po' troppo spesso in città in compagnia di Eddy. Ci sa fare, quel ragazzo!



notizie bollenti

CHI È IL NUMERO UNO?

Le case di programmazione hanno soffiato ai maggiori produttori di console il primato nella classifica delle vendite in Giappone, compilata in base al numero di titoli venduti.

Konami – 9.714.690
Square – 7.713.410
Nintendo – 7.360.360
Sony – 6.211.580
Capcom – 3.330.690

Namco non è riuscita a entrare tra i primi cinque piazzandosi sesta, mentre Sega ha ottenuto un deludente nono posto.

MARINER? ASSENTE

Chi sperava di poter dare un'occhiata alla misteriosa console "marinara" di Microsoft alla recente fiera di settore Consumer Electric Show è rimasto deluso. La nuova console, in precedenza nota sotto il nome di X-Box, doveva essere presentata al pubblico in occasione della suddetta fiera tenutasi a Las Vegas, ma ha brillato per la sua assenza, che non è stata accompagnata da alcuna spiegazione e non ha fatto che aumentare il mistero che circonda il progetto di Microsoft.

UNA PISTOLA PER QUAKE 2

La casa di programmazione Glitter ha realizzato Gunfrenzy 2, un programma che permette di trasformare la versione per PC dello sparatutto in prima persona Quake 2 in un gioco di tiro a segno con una pistola! Utilizzato con il sistema Act Labs GS Light Gun, il programma permette alla telecamera di spostarsi inquadrando ciascun cattivo all'attacco; il giocatore potrà perfino programmare il proprio tragitto attraverso i livelli. Diamo un'occhiata noi stessi alla cosa, visitando il sito www.glitterstream.net.

MUSICA PER IL GAME BOY



Presto potremo ascoltare le nostre canzoni preferite attraverso la nostra console tascabile preferita. Alla fiera Consumer Electric Show è stato presentato il SongBoy, una scheda che trasforma il Game Boy in un lettore di file audio MP3 e ci consente di scaricare brani musicali da Internet. L'operazione di scaricamento sarà gratuita: gli sponsor hanno infatti sborsato per vedere i propri nomi scorrere sullo schermo durante l'ascolto della musica!



IN USCITA

Il calendario indispensabile di Games Master

Il nostro viaggio alla ricerca delle date di pubblicazione dei giochi è giunto alla meta. Leggiamo queste pagine e meravigliamoci. Vogliamo essere guerrieri? Maghi? Investigatori? Ladri? Potremo interpretare questi e altri ruoli, ma... per il momento dobbiamo avere pazienza e attendere l'uscita dei titoli. Se ci siamo persi qualche gioco dei mesi precedenti, nessun problema: abbiamo incluso anche le ultime uscite!

GENNAIO

28	Eagle One	Infogrames	PSX
28	Caesar's Palace 2000	Interplay	PSX
28	Vigilante 8: 2nd Offence	Activision	PSX
28	Jimmy White's Cueball	Interplay	GB
28	Vigilante 8: 2nd Offence	Activision	DC
28	NFL 2K	Sega	DC
28	Crazy Taxi	Sega	DC
28	Caesar's Palace 2000	Interplay	DC
28	Vigilante 8: 2nd Offence	Activision	N64
28	South Park Rally	Acclaim	N64
N.D.	Resi Evil Code: Veronica	Capcom	DC
N.D.	Gex 3: Deep Cover	Eidos	N64
N.D.	Beatmania Europe	Konami	PSX
N.D.	Urban Chaos	Eidos	PSX
N.D.	F1 World Gran Prix	Eidos	PC
N.D.	Big Bang	GTI	PC
N.D.	Middle Earth	GTI	PC
N.D.	Navy SEALS	Eidos	PC
N.D.	Marble Madness	Nintendo	GB
N.D.	Babe and Friends	Nintendo	GB
N.D.	Rampage Universal Tour	GTI	GB
N.D.	Micro Machines	C-masters	GB
N.D.	Ready 2 Rumble	Midway	GB

FEBBARIO

4	Supercross 2000	Acclaim	N64
4	X-Men	Virgin	N64
4	X-Men	Virgin	PSX
4	Toy Story 2	Activision	PSX
4	Earthworm Jim 3D	Interplay	PSX
4	Fear Factor	Eidos	PSX
4	Jimmy White's Cueball	Virgin	PSX
4	Delta Force 2	Novastorm	PC
10	Chess '99	Mindscape	PC
11	South Park Rally	Acclaim	PSX
11	WWF Smackdown	THQ	PSX
11	Formula One	Psygnosis	PSX
11	ICC Cricket	EA	PSX
11	Street Fighter Alpha 3	Virgin	DC
11	Starcraft 64	Nintendo	N64
11	Starship Troopers	Hasbro	PC
11	Int Track & Field	Konami	GB
12	Formula One	Sony	PSX
17	Star Wars Racer	Lucasarts	DC
18	Soldier of Fortune	Activision	PC
18	Final Fantasy 8	Eidos	PC
18	Prince Naseem Boxing	C-masters	PSX
18	Alien Resurrection	Fox	PSX
18	Baldur's Gate	Interplay	PSX
18	Int Track & Field 2	Konami	PSX
18	ISS Pro Evolution	Konami	PSX
18	Fear Effect	Eidos	PSX
18	Resident Evil3: Nemesis	Eidos	PSX
18	Urban Chaos	Eidos	PSX
18	Take The Bullet	Sega	DC
18	Top Gear Rally 2	Nintendo	N64
18	Slave Zero	Infogrames	PC
18	Alien Resurrection	Fox	PC
18	Max Payne	GTI	PC
18	Shogun: Total War	GTI	PC
18	F1 World Grand Prix	Eidos	PC
18	The Sims	EA	PC
18	Dragon Warrior Monster	Enix	GB
19	Smurfs	Infogrames	GB
25	Soul Reaver	Eidos	DC
25	Red Dog	Sega	DC
25	Demolition Racer	Accolade	PC
25	Road Rash Unchained	EA	PSX
25	Saboteur	Eidos	PSX
25	Nightmare Creatures 2	Kalisto	N64
25	Diablo 2	Blizzard	PC
28	Resident Evil 2	Virgin	DC
N.D.	Fighting Force 64	Eidos	N64
N.D.	Starcraft 64	Nintendo	N64
N.D.	Mario Party 2	Nintendo	N64
N.D.	Pokémon Pinball	Nintendo	GB
N.D.	Rayman 2	Ubi Soft	PSX
N.D.	Billy Bob's Huntin'	GTI	PSX
N.D.	Cool Boarders 4	Sony	PSX
N.D.	Shadow Madness	Sony	PSX
N.D.	MK Trilogy	Platinum	PSX
N.D.	Apocalypse	Platinum	PSX
N.D.	NBA Showtime	Acclaim	PSX
N.D.	Chess Master 2	Mindscape	PSX
N.D.	Dark Reign 2	Activision	PC
N.D.	Off Road	C-masters	PC
N.D.	Dark Forces 3: Obi Wan	Lucasarts	PC
N.D.	Disciple Sacred Lands	GTI	PC
N.D.	Freelancer	Microsoft	PC
N.D.	Hostile Waters	Rage	PC
N.D.	Loose Cannon	Activision	PC
N.D.	Rally Masters	Infogrames	PC
N.D.	Team Fortress 2	Sierra	PC
N.D.	Starlancer	Microsoft	PC
N.D.	Septerra Core	Microsoft	PC
N.D.	Star Trek – Armada	Activision	PC
N.D.	Star Trek – Voyager Elite	Activision	PC
N.D.	Star Trek – First Contact	Activision	PC
N.D.	Star Trek – Insurrection	Activision	PC
N.D.	Sheep	Infogrames	PC
N.D.	Age of Wonders	Micro	PC
N.D.	Splinter	Strolmo	PC
N.D.	Disciples: Sacred Lands	Mirco	PC
N.D.	Duke Nukem Forever	GT	PC
N.D.	Premier Manager 2K	Infogrames	PC
N.D.	Mercedes Truck	Micro	PC
N.D.	Metropolis Street Racer	Sega	DC

MARZO

3	Teletubbies	THQ	PSX
3	UEFA Champ League 2K	Eidos	PSX
3	MDK 2	Interplay	DC
3	Plasma Sword	Virgin	DC
3	World Cup Rugby	EA	PC
3	Conquest: Frontier Wars	Microsoft	PC
3	Resident Evil	Virgin	GB
10	Mario Artist & Camera	Nintendo	N64
10	Star Trek - New Worlds	Activision	PC
10	Tomb Raider 3: Premier	Eidos	PC
10	Disney's Magical Tetris	Virgin	GB
10	Tomb Raider 3	Platinum	PSX
10	Dragon's Blood	Virgin	DC
17	Spiderman	Activision	PSX
17	Baldur's Gate	Interplay	PSX
17	Star Wars Racer	Lucasarts	DC
17	UEFA Champ League 2K	Eidos	PC
17	Thief 2	Eidos	PC
17	Tomb Raider	Eidos	GB
17	Spiderman	Activision	N64
17	Top Gear Hyperbike	THQ	N64
24	Casper	Interplay	GB
N.D.	Pokémon Snap	Nintendo	N64
N.D.	Pokémon Stadium	Nintendo	N64
N.D.	Ridge Racer 64	Namco	N64
N.D.	Vampire Masquerade	Activision	PC
N.D.	Babylon 5	Interplay	PC
N.D.	Incoming Forces	Infogrames	PC

In uscita in Giappone

Cosa aspettano in Giappone...



MAR | Tekken Tag | Namco | PS2
Calci e pugni non sono più un sogno: eccoli qua, nell'ultimo capolavoro di Namco.



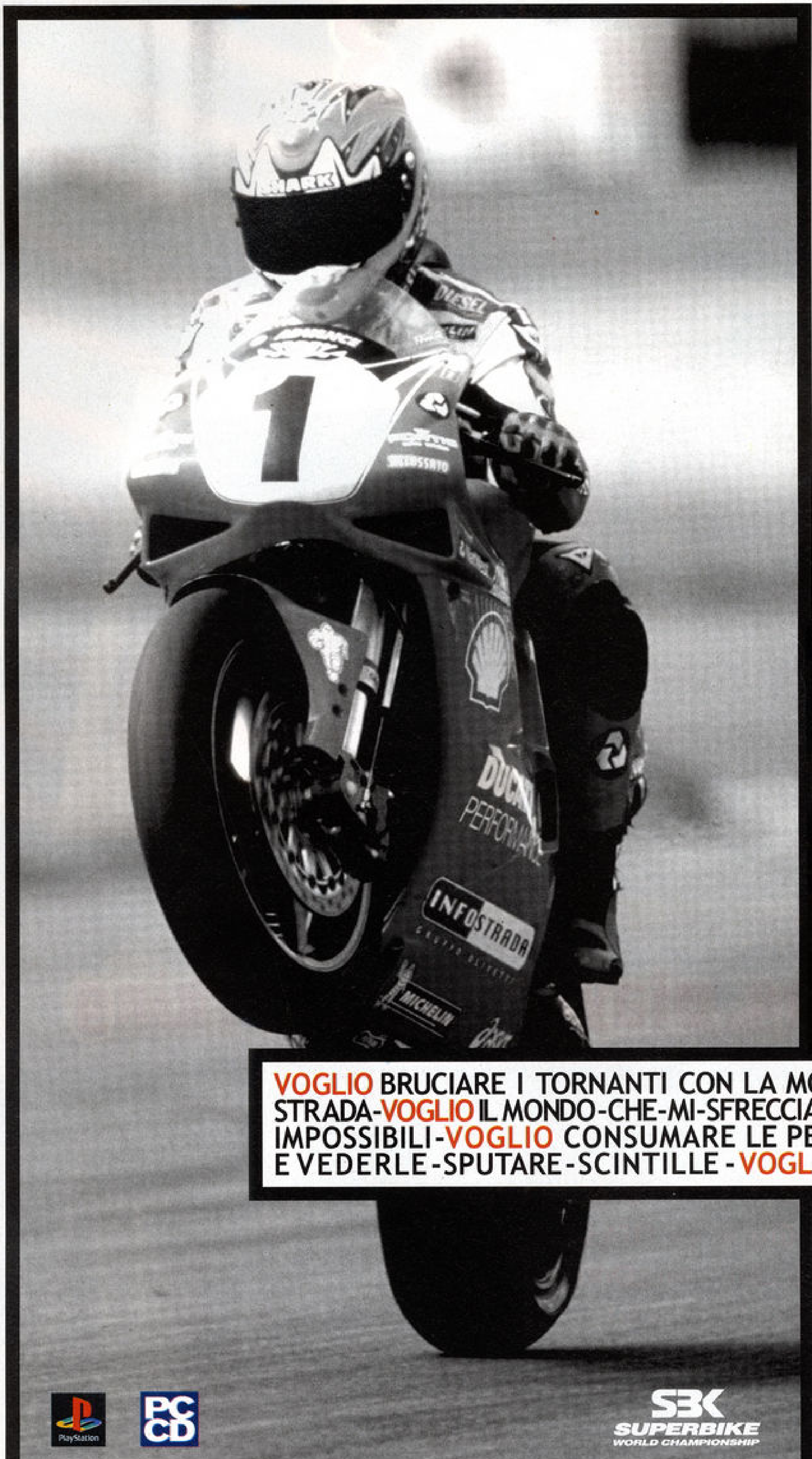
MAR | GT 2000 | Sony | PS2
E noi che credevamo che i replay di Gran Turismo 2 fossero spettacolari. Ecco un "vero" gioco di corse...



MAR | Met Street Racer | Sega | DC
Per non essere da meno, Sega lancia il suo prodotto su ruote, completo di panorami urbani da cartolina.



MAY | F-Zero X DD | Nintendo | N64
Questo pacchetto d'espansione è riservato al mercato per 64DD e fornisce un programma di editing.







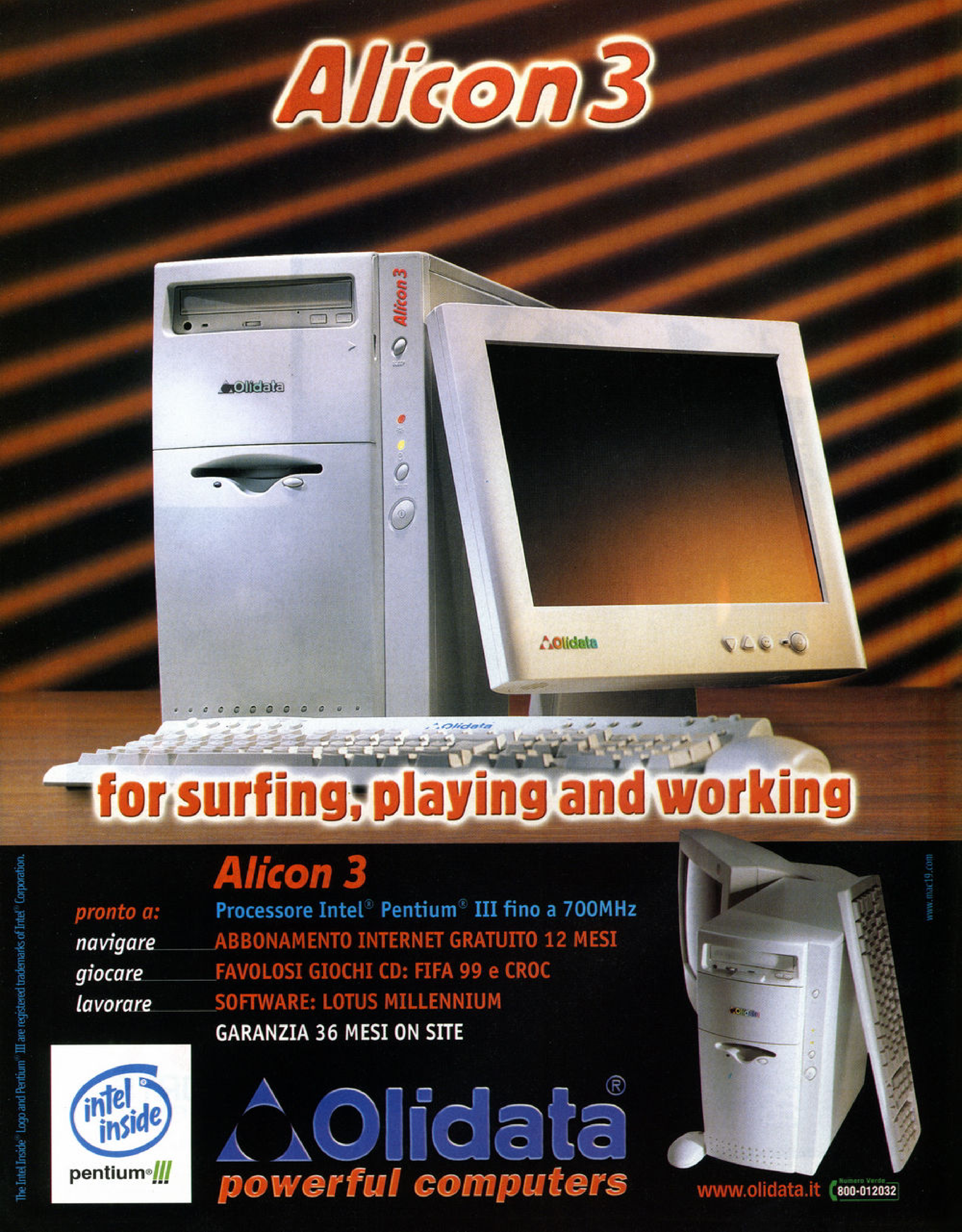
EA SPORTS
SUPERBIKE 2000

VOGLIO BRUCIARE I TORNANTI CON LA MOTO-INCOLLATA-ALLA STRADA-VOGLIO IL MONDO-CHE-MI-SFRECCIA-ACCANTO A VELOCITÀ IMPOSSIBILI-VOGLIO CONSUMARE LE PEDANE SULL'ASFALTO E VEDERLE-SPUTARE-SCINTILLE-VOGLIO SOLO SUPERBIKE

PlayStation
PC CD
SBK SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

EA SPORTS
easports.com

it's in the game.™


Alicon 3
for surfing, playing and working
Alicon 3
pronto a:
Processore Intel® Pentium® III fino a 700MHz
navigare
ABBONAMENTO INTERNET GRATUITO 12 MESI
giocare
FAVOLOSI GIOCHI CD: FIFA 99 e CROC
lavorare
SOFTWARE: LOTUS MILLENNIUM
GARANZIA 36 MESI ON SITE
intel inside pentium®!!!
Olidata®
powerful computers
www.olidata.it
Numero Verde 800-012032
The Intel Inside® Logo and Pentium® III are registered trademarks of Intel® Corporation.
www.mac19.com

Attenzione a non perdere questi!

Amore e videogiochi

Dopo l'indigestione di sdolcinatezze e cioccolatini di San Valentino e le follie di carnevale abbiamo proprio bisogno di una bella dose d'azione. Ecco un paio di videogiochi che ci aiuteranno sicuramente a rimetterci in forma al più presto...



MAR | MDK 2 | Interplay | DC
Il guardiano preferito da tutti noi è tornato. Azione, spionaggio e modalità cecchino ci aspettano...



APR | Perfect Dark | Nintendo | N64
Joanna si dà da fare con la classica società segreta internazionale completa di mutanti. Che ragazza!

N.D.	Alice in Wonderland	Disney	GB

APRILE

N.D.	Pokémon Factory	Nintendo	N64
N.D.	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	N64
N.D.	Excite Bike	Nintendo	N64
N.D.	Hydro Thunder	Midway	N64
N.D.	Perfect Dark	Nintendo	N64
N.D.	Conkers Quest	Nintendo	N64
N.D.	Daikatana	Eidos	N64
N.D.	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	PC
N.D.	Legoland	Lego	PC
N.D.	Hydro Thunder	Midway	PC
N.D.	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	PSX
N.D.	Hydro Thunder	Midway	PSX
N.D.	Jeremy McGrath 2000	Acclaim	GB
N.D.	Top Gear Rally 2	Nintendo	GB
N.D.	Bugs' Crazy Castle	Nintendo	GB

MAGGIO

5	Blair Witch Project	Take 2	PSX
5	Blair Witch Project	Take 2	PC
5	South Park Rally	Acclaim	DC
5	Blaire Witch Project	Take 2	DC
12	Force Commander	Lucasarts	PC
12	Hidden & Dangerous	Take 2	DC
MAG	Res Evil Code Veronica	Eidos	DC
MAG	Mickey's Racing	Nintendo	N64
MAG	Banjo Tooie	Nintendo	N64
MAG	Zelda Gaiden	Nintendo	N64
MAG	Prey	Take 2	PC

GIUGNO

GIU	Four Wheel Thunder	Midway	DC
GIU	Ecco the Dolphin	Sega	DC
GIU	Black & White	EA	PC
GIU	Pokémon Yellow	Nintendo	GB

DA CONFERMARE

LUG	Daikatana	Eidos	GB
SET	Half-Life	Sierra	DC
SET	X-Com Alliance	Microsoft	PC
N.D.	Actua Soccer 4	Infogrames	PSX
N.D.	Alien Breed Conflict	Infogrames	PSX
N.D.	Alone in the Dark 4	Infogrames	PSX
N.D.	Castlevania	Konami	PSX
N.D.	C&C Renegade	EA	PSX
N.D.	Crash Bandicoot 4	Sony	PSX
N.D.	Deadly Pursuit	Fox	PSX
N.D.	ECW Wrestling	Acclaim	PSX
N.D.	Evil Dead	THQ	PSX
N.D.	F1 2000	Sony	PSX
N.D.	FIFA 2001	EA	PSX
N.D.	GTA 3	Take Two	PSX
N.D.	Hogs of War	Infogrames	PSX
N.D.	N-Gen	Infogrames	PSX
N.D.	Premier League Stars 2K	EA	PSX
N.D.	Radical Bikers	Infogrames	PSX
N.D.	Ronaldo Football	Infogrames	PSX
N.D.	Test Drive 6	Infogrames	PSX
N.D.	Dune 2000	Virgin	PSX
N.D.	Theme Park World	EA	PSX
N.D.	Tomb Raider 5	Eidos	PSX
N.D.	UFC Fighting	Crave	PSX
N.D.	Wacky Racers	Infogrames	PSX
N.D.	Aliens Vs Predator	Fox	PC
N.D.	Alien Breed Conflict	Infogrames	PC
N.D.	Alone in the Dark 4	Infogrames	PC
N.D.	Shadowman 2	Acclaim	PC
N.D.	C&C Renegade	EA	PC
N.D.	Champ Manager 4	Eidos	PC
N.D.	Evil Dead	THQ	PC
N.D.	F/A 18	EA	PC
N.D.	FIFA 2001	EA	PC
N.D.	Flight Combat	EA	PC
N.D.	GTA 3	Take Two	PC
N.D.	Hidden & Dangerous 2	Take Two	PC
N.D.	Hogs of War	Infogrames	PC
N.D.	Planescape Torment	Interplay	PC
N.D.	Premier League Stars 2K	EA	PC
N.D.	Real Neverending Story	GTI	PC
N.D.	Roller Coaster Tycoon 2	Hasbro	PC
N.D.	Tomb Raider 5	Eidos	PC
N.D.	Pokémon Silver	Nintendo	GB
N.D.	Pokémon Gold	Nintendo	GB
N.D.	Actua Soccer	Infogrames	DC
N.D.	D2	Sega	DC
N.D.	Alone in the Dark 4	Infogrames	DC
N.D.	Baldur's Gate	Interplay	DC
N.D.	Castlevania	Konami	DC
N.D.	Croc	Fox	DC
N.D.	Deadly Pursuit	Fox	DC
N.D.	GTA 3	Take Two	DC
N.D.	Planet of the Apes	Fox	DC
N.D.	Quake 3	Activision	DC
N.D.	Ronaldo Football	Infogrames	DC
N.D.	Jet Set Radio	Sega	DC
N.D.	Shenmue	Sega	DC
N.D.	Eternal Arcadia	Sega	DC
N.D.	Wild Metal	Infogrames	DC
N.D.	Turok	Acclaim	DC
N.D.	UFC Fighting	Crave	DC
N.D.	Wacky Racers	Infogrames	DC
N.D.	Wrestlemania 2000	THQ	DC
N.D.	Space Channel 5	Sega	DC
N.D.	Galleon	Virgin	DC
N.D.	Planet of the Apes	Fox	DC
N.D.	Landers	Sega	DC

Tutte le date di pubblicazione sono quelle ufficialmente note al momento in cui scriviamo, ma possono subire modifiche in qualsiasi momento, in particolare quelle relative agli ultimi mesi dell'anno.

NUMERI UTILI

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Software & Co.
Via Brodolini 30
21046 Malnate (VA)
Tel. 0332 803111 Fax 0332 429885

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
http://www.ubisoft.it

Sega
Fax 02 96460214

Nintendo (Global Game)
Via Savona 43
20100 Milano
Tel. 02 48950128 – Fax 02 47719201

Sony
Via Flaminia 872
00192 Roma
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

Microforum
Via Musa 13
00161 Roma
Tel. 06 44243033 – fax 06 44242836
http://www.microforum.it



Guillemot

THE ART OF DRIVING.



Official Licensed Product

Ferrari

FORCE FEEDBACK RACING WHEEL

La tecnologia per far rombare il tuo PC come una Formula 1!

Ricoperto in gomma a doppia iniezione per un'ergonomia ottimale, equipaggiato con le stesse leve di un'auto Ferrari, il volante che avrai tra le mani è a dir poco incredibile. Il suo motore integrato riproduce fino a 27 effetti di vibrazione combinati o diretti. Tieniti forte!

Scegli una guida completamente manuale grazie alle leve progressive di accelerazione e frenata, o metti i piedi sui pedali a 2 assi, le loro molle resisteranno a qualunque sforzo...

Il morsetto centrale e le due viti di bloccaggio ne garantiscono una perfetta stabilità.

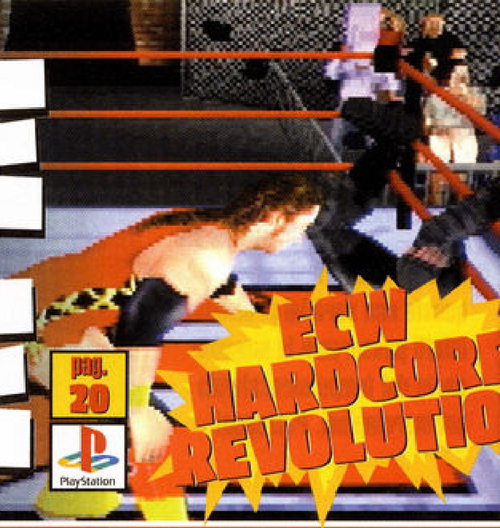
Infine, puoi collegare il tuo Racing Wheel ad una porta seriale o USB, a seconda della dotazione del tuo computer.

Disponibile anche in versione classica per **PC & Mac®** (Racing Wheel)
e nelle versioni **PlayStation™ & Nintendo® 64** (Shock² Racing Wheel).

www.guillemot.com

UBI SOFT S.p.A.: Viale Cassala, 22-20143 Milano (Italy)
Tel: 00 39 02 83 312 1 - Fax: 00 39 02 83 312 300

LE NOSTRE ANTEPRIME



pag. 20

PlayStation

Scopriamo insieme tutte le ce nuove di questo mese

CRAZY TAXI



Dreamcast

pag. 14

CORRERE COME DEI PAZZI PER PORTARE I CLIENTI DOVE DESIDERANO IN TEMPO. È CRAZY TAXI!

OCCHIO AL BOLLINO! PRIME IMPRESSIONI

Non perdiamoci per nessuna ragione le prime impressioni sui giochi più caldi del mese!

CODE: VERONICA

TORNA IL MALE!



p24

ZOMBIE REVENGE

SPARIAMO AGLI ZOMBI!



p28

ROLLCAGE 2

A RAZZO!



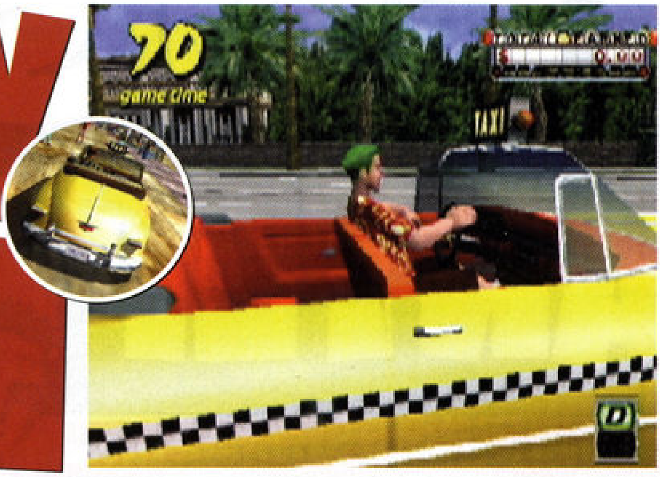
p35

IN USCITA LE GRANDI USCITE DELL'ANNO A PAGINA 8

DATI ▸ FORMATO: DREAMCAST PREZZO: N.D. IN USCITA A: MARZO

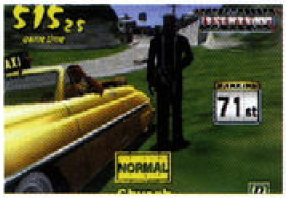
Maledetti pedoni... credono che la strada sia loro! In Crazy Taxi, però, questo non sarà un problema: infatti passeremo la maggior parte del tempo sfrecciando sui marciapiedi. Pazzesco!

CRAZY TAXI



NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!



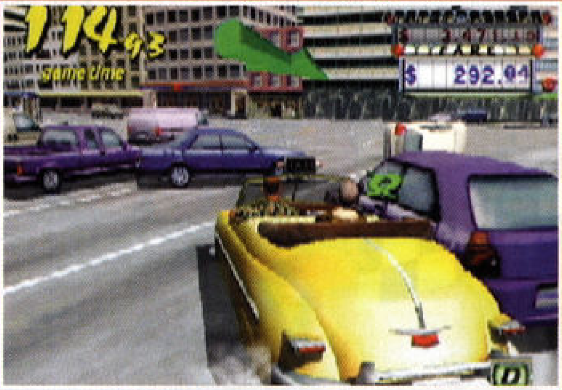


Crazy Taxi significa "taxi pazzo". Non è necessario essere matti per giocarci, anche se solo un pazzo furioso potrebbe decidere di sedersi sul sedile posteriore di uno di questi taxi.

Proviamo a immaginarci un Driver senza poliziotti e senza indicatore dei danni subiti, con l'aggiunta di vari clienti con un bisogno disperato di un passaggio in taxi e avremo un'idea abbastanza precisa di Crazy Taxi. La versione da sala giochi ha rappresentato un modo fantastico per liberarci di tutte le nostre fastidiose monetine e quella per Dreamcast si presenta come una conversione assolutamente perfetta. Oltre alla modalità Arcade avremo anche a disposizione una modalità "Original" che ci offrirà un ambiente completamente nuovo in cui sfrecciare come pazzi scatenati. Oltre a giocare secondo le regole della modalità Arcade potremo anche decidere di effettuare quante più corse possibile in tre, cinque o dieci minuti. Altrimenti, potremo semplicemente sfrecciare qua e là come pazzi, godendoci il panorama dei chilometri di strade racchiusi nel gioco. Per goderci pienamente questa esperienza da taxisti, però, dovremo anche inventarci qualche battuta. "Ehi, signora, non vorrà mica portare sul mio taxi quella belva d'un cane!".

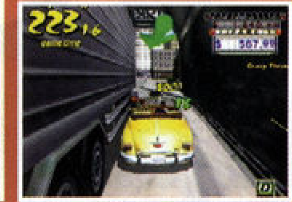
Nel traffico del centro...

Per quanto allettante sia la prospettiva di andare addosso a tutto ciò che incontreremo sulla strada, otterremo ottime mance se eviteremo di tamponare gli altri veicoli... pazzesco!





▲ Più guadagneremo, più elevati saranno il grado e la classe che ci verranno attribuiti.



Viva il tassista!

I pedoni alla ricerca di un taxi sono contrassegnati da un vasto cerchio intorno a loro. Se ci fermeremo all'interno di questo cerchio, il pedone salterà nel nostro taxi. Dovremo quindi seguire le frecce per portarlo a destinazione.





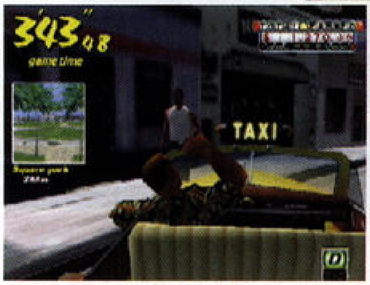
▲ I nostri clienti hanno sempre fretta, perciò dovremo essere il più possibile veloci!



▲ Non dovremo preoccuparci di alcuna mappa in stile Driver. Basterà seguire la grande freccia, che ci indicherà il tragitto più breve.



▲ Più rapidamente porteremo a destinazione il passeggero, maggiore sarà la somma extra che guadagneremo.



◀ A qualcuno è mai capitato di incontrare un tassista che ci dice "Prego, salga!" dopo averci quasi investito?

Le distanze contano...

Ogni potenziale cliente ha intorno a sé un cerchio colorato, che segnala la lunghezza del tragitto che deve percorrere. Il cerchio rosso indica i tragitti più brevi e facili. Quello verde segnala i percorsi più lunghi, che ci frutteranno molti più quattrini.



▲ I passeggeri protesteranno se rischieremo di investirli...

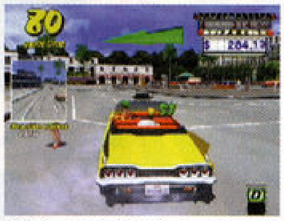


▲ ...ma ci saranno grati se riusciremo a portarli a destinazione in tempo!



"Ehi, l'hai detto a me?"

E così siamo ormai in grado di padroneggiare la modalità Arcade e dietro il volante ci sentiamo più in gamba del tassista interpretato da De Niro in "Taxi Driver"... Proviamo la modalità Original! Ma perché l'hanno chiamata così, se la modalità "originale" vera è quella Arcade?



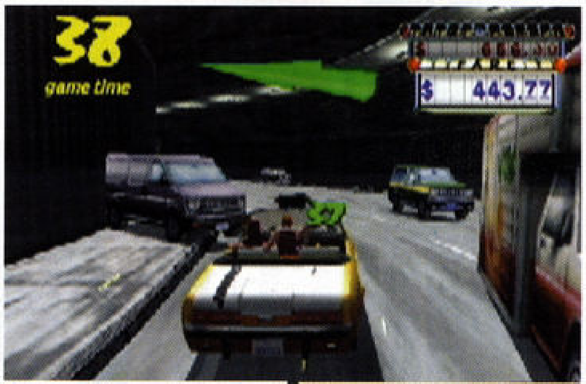
▲ L'azione di gioco è identica: in entrambe le città dovremo affrontare corse da brivido.

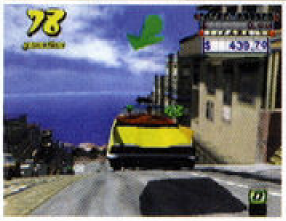


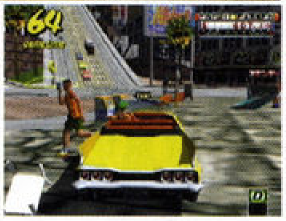
▲ La modalità Original è un po' più campagnola di quella Arcade.



► Il modo migliore per esplorare ciascuna delle città è scegliere la sfida sui 10 minuti.







Grande!

Potremo scegliere fra quattro tassisti, ognuno provvisto del suo veicolo specifico. Le macchine si manovrano in modo leggermente diverso, perciò vale la pena provarle tutte. Il nostro tassista preferito è Gus, il re dei dritti.



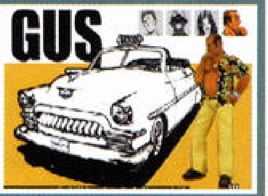
▲ Axel è il personaggio preferito dai giocatori: è un tipo in gamba.



▲ BD Joe è un tipo un po' più rilassato... e donnaiolo.



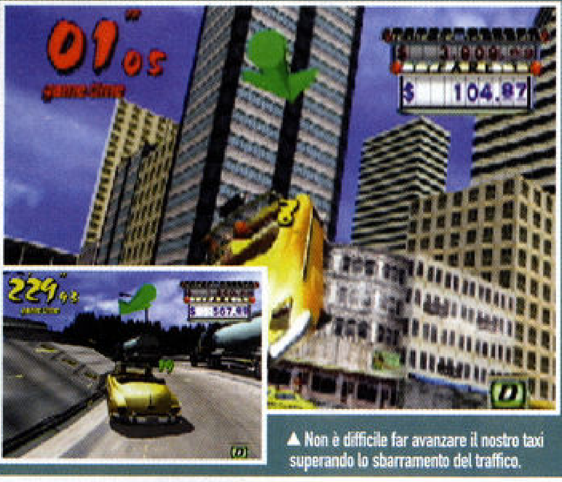
▲ Il taxi di Gena non è certo il più potente, ma è favolosamente maneggevole!



▲ Gus ha una stazza un po' eccessiva, ma ha un gusto impeccabile quanto a camicie...

Occhio alle fiancate!

Se abbiamo provato la versione da sala giochi di Crazy Taxi, sappiamo che le sue manovre differiscono un po' da quelle della maggior parte dei titoli di guida. Prepariamoci a dei testacoda pazzeschi!

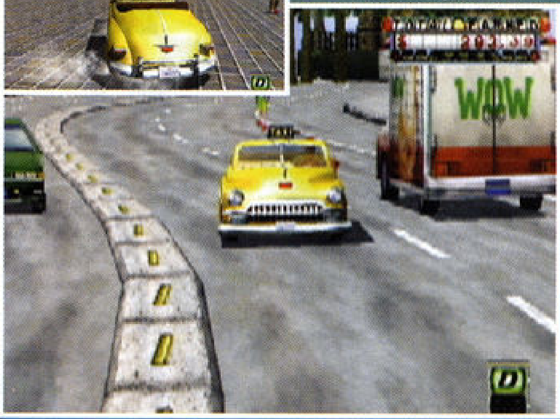


▲ Non è difficile far avanzare il nostro taxi superando lo sbarramento del traffico.



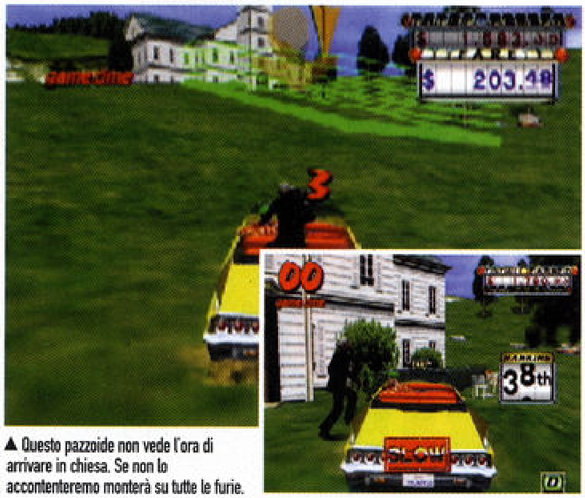
◄ Se sterzeremo accelerando da fermi effettueremo una colossale sbandata, senza arrivare da nessuna parte.

▼ Basta toccare un altro veicolo per mandarlo in testacoda, privo di controllo...



Si accomodi, reverendo...

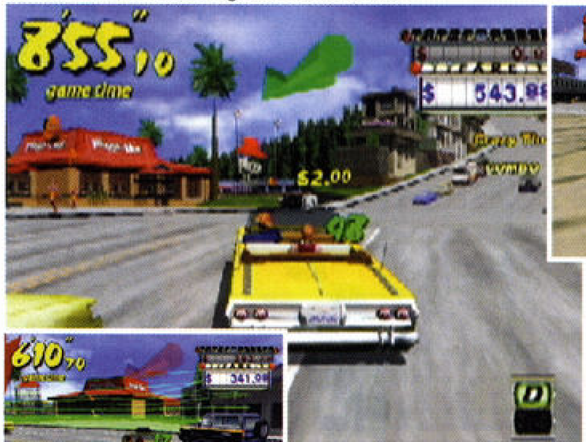
Nei nostri viaggi incontreremo una serie di personaggi veramente bizzarri. Il nostro preferito è questo prete stizzito, in missione per conto di Dio, che comincerà a prendere a pedate la nostra macchina se andremo troppo lentamente. È scatenato!



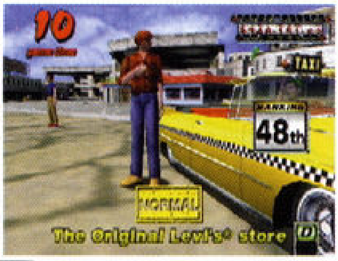
▲ Questo pazzoide non vede l'ora di arrivare in chiesa. Se non lo accontenteremo monterà su tutte le furie.

Consigli per gli acquisti

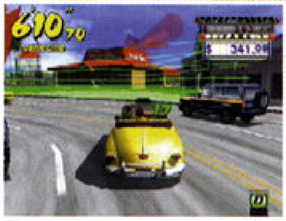
Mai visto un gioco così zeppo di pubblicità. "Mi porti all'Original Levi's Store!". Sembra di sentire il tintinnio del registratore di cassa...



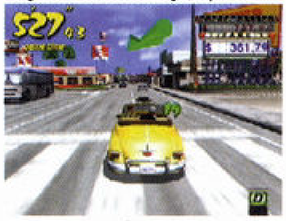
▲ La pubblicità più sfacciata mai vista in un videogioco!



▲ Crazy Taxi riesce a farsi perdonare questa faccia tosta solo perché si tratta di un gioco di classe sotto ogni aspetto!



◄ In ogni caso, non lasciamoci influenzare nei nostri acquisti!





Games Master

IL TASSISTA PAZZO!

Crazy Taxi presenta una raccolta dei più folli stili di guida mai visti. Potremo fare praticamente di tutto, senza alcun timore di rovinare la macchina o di essere fermati dalla polizia.

CRAZY TAXI

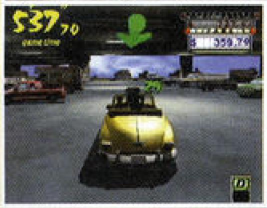
TAXI: 4
CITTÀ: 2
MODALITÀ: 3
SOTTOGIOCHI: 9
TRAGITTO MEDIO: 500 METRI
PERSONAGGIO MIGLIORE: GUS

Vietato parlare al conducente!

Il gioco è zeppo di dialoghi: l'autista si rivolge al passeggero con un "Non svenire nel mio taxi!" mentre facciamo sfrecciare la macchina giù per una discesa vertiginosa. Se effettueremo manovre particolarmente folli, il tassista esclamerà: "Ho bisogno di una birra!". In questo gioco la stradale avrebbe un bel po' da fare.







▲ A questo punto, qualsiasi individuo sano di mente sarebbe saltato giù dalla macchina. L'unico caso in cui faremo un viaggio a vuoto, però, sarà quando andremo fuori tempo.

◄ Perfino se balzeremo giù dal primo piano di un parcheggio, il passeggero si limiterà a strillare: "Attento!"

POLIZIA, MOTORE, AZIONE!

Inquadrature? Beh, fanno schifo nella maggior parte dei giochi di guida. Crazy Taxi, però, ci presenta delle inquadrature veramente pazzesche... appunto. La prospettiva a volo d'uccello ci fa impazzire e c'è anche una grandiosa visuale in stile cinematografico, che passa da una telecamera all'altra.



▲ Solleviamo la telecamera alla massima altezza ed ecco una visuale alla Grand Theft Auto!

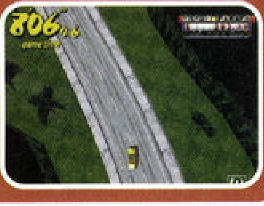


► Non è una prospettiva dall'alto al 100%, ma ci va vicino...



◄ Proviamoci pure, ma non riusciremo mai a investire un pedone. Accidenti.

▼ Non si può nemmeno saltare giù dalla macchina e mettersi a sparare alla gente...



È un taxi o un treno?

Vogliamo rischiare la pelle? Allora proviamo a procedere lungo i binari della ferrovia. È un ottimo sistema per evitare il traffico del centro, anche se rischieremo di farci stirare da un treno in corsa...





▲ L'unico piccolo svantaggio è che non troveremo molti clienti sui binari...

Autoradio!

Prepariamoci: la colonna sonora di Crazy Train è opera di una schiera di gruppi punk americani, compresi gli Offspring. Se ci piace...



▲ Niente di meglio di un po' di punk hardcore per entrare in atmosfera.



▲ E vai!!! Cerchiamo di evitare di metterci a "pogare" in salotto!



▲ Se ci aspettiamo un tranquillo viaggetto in campagna, abbiamo sbagliato gioco.

Gallina dalle uova d'oro

Quando porteremo a destinazione un passeggero verremo valutati in funzione della velocità con cui avremo effettuato il tragitto.



▲ 'Speedy' è il complimento che riceveremo se individueremo un percorso rapido.



▲ Potremo ottenere anche dei bonus di tempo, utili per prolungare il nostro divertimento.

Retro!

Sterzare per mezzo del pad non è semplice come con la combinazione di volante e pedali utilizzata nella versione da sala giochi; dovremo comunque usare il cambio per innestare la retromarcia.





▲ Un semplice comando analogico non basta a dare un'autentica sensazione di guida.



▲ La versione per Dreamcast è identica a quella da sala giochi. Grandioso!

◄ Dovremo fare attenzione a non superare la nostra destinazione.



DATI ▶ **MIGLIOR PAESAGGIO:** I PRATI **CRAZY:** TAXI **DA COMPRARE:** SUBITO **UN PO' COME:** DRIVER **AZIONE:** A VALANGHE **DANNI ALL'AUTO:** NESSUNO

Facciamoli volare!

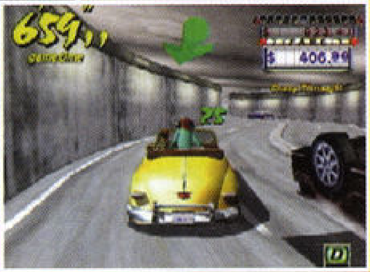
Tamponando gli altri veicoli non ci limiteremo a rovinarne la carrozzeria... niente affatto. Se li colpiremo con sufficiente velocità li faremo sbandare schizzando in testacoda dappertutto. Una soddisfazione istantanea, tantopiù che non ci sono poliziotti in giro!

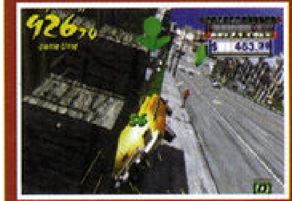


▲ Non perdiamo tempo e non facciamoci scrupoli nel lasciare una scia di distruzione dietro di noi.



▲ Potremo perfino tamponare interi treni... non è il genere di cose che ci aspettiamo da un tassista, di solito.







▲ È fisicamente impossibile che il nostro veicolo si ribalti: meno male...



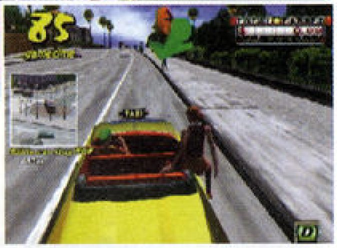
▲ OK, eccoci sfrecciare lungo l'autostrada fra due autoarticolati, con un altro TIR proprio davanti a noi. Panico? Macché! La nostra macchina è indistruttibile!

Fuori!

Una volta raccolto un cliente, se non riusciremo a portarlo a destinazione prima che il tempo massimo si esaurisca lo vedremo scendere disgustato dalla nostra macchina... anche se ci troveremo nel bel mezzo di un'enorme autostrada! Inoltre ci ritroveremo con un giudizio finale 'Bad' e, quel che è peggio, non realizzeremo alcun guadagno.



▲ Se faremo una corsa a vuoto rischieremo di farci sbattere fuori dal gioco. Il che, ovviamente, non è bene.



▶ È difficile raggiungere in tempo una destinazione particolarmente nascosta...

Intoccabile

Il nostro taxi è completamente indistruttibile, perciò potremo fare qualsiasi cosa: ne uscirà sempre indenne!



▲ Anche l'incidente più colossale non farà che ritardare leggermente il nostro tragitto.



▲ Quanto alla possibilità di danneggiare il nostro taxi... non esiste! È davvero favoloso!





▲ Se Driver ci è piaciuto, ma ci ha infastidito la necessità di preoccuparci di evitare il traffico e gli sbirri, Crazy Taxi fa per noi. Potremo guidare nel modo più folle possibile, senza subire alcuna conseguenza!



▲ Gli automobilisti saranno felici di prendere parte a un bel tamponamento...



▲ Non lasciamoci distrarre dalla possibilità di falciare gli altri veicoli...

Piattaforma di lancio!

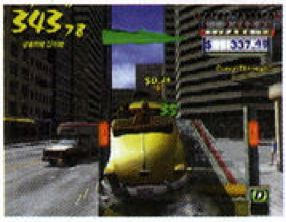
Non esitiamo a uscire di strada: potremo andare praticamente ovunque. Più saliremo le scale e ci butteremo dai parcheggi a più piani, più terrorizzeremo i nostri passeggeri!





▲ È divertente andare in taxi in un centro commerciale.





▲ Passando sopra i camion non otterremo gran che. È divertente, però, no?



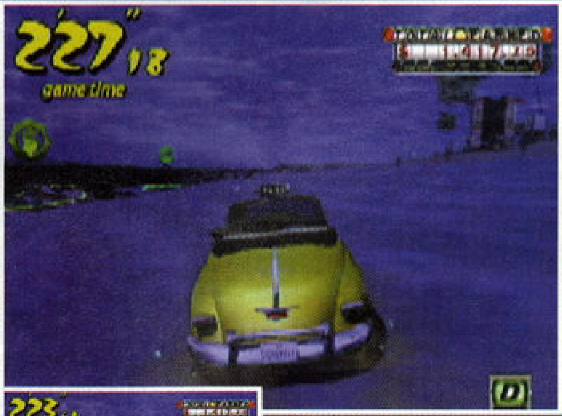
▲ Il nostro passeggero potrebbe non riprendersi mai più da questa gita.

◀ Per qualche brivido extra, perché non provare a tenere in equilibrio la macchina sul bordo del marciapiede?

CRAZY TAXI

Prendiamo il largo!

La parte più surreale di questo gioco consiste nel guidare nel mare. Una volta che ci saremo immersi, rimarremo sorpresi nel vedere quanti clienti attendono di essere raccolti. Eh, già...











▲ Arrivando al mare, ci aspetteremmo di essere bloccati da una barriera misteriosa. Invece, potremo proseguire e trovare perfino clienti paganti!

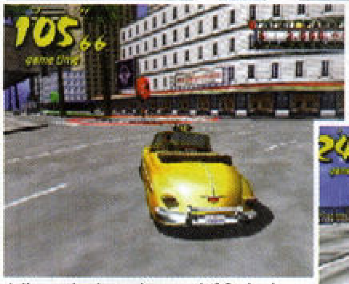
► Là in fondo c'è un ubriacone che fissa incredulo la sua bottiglia...

A tavoletta!

Per raggiungere il rango di campioni del taxi, dovremo effettuare trucchi come il Crazy Dash, che ci frutterà una super-accelerazione.



▲ Non dovremo faticare per sfoderare dei trucchi: dovremo semplicemente scegliere tra sinistra e destra!





▲ Una combo che non è una combo? Se riusciremo a non tamponare alcun veicolo, saremo ricompensati con la Crazy Through Combo!

Ci sfuggono sempre...

Proviamoci pure: è impossibile investire i pedoni. Riescono sempre a mettersi in salvo all'ultimo momento, proprio come in Driver. Meno male, altrimenti Crazy Taxi sarebbe una vera carneficina!







▲ "Non indovinerà mai chi stava seduto lì dietro l'altro giorno. Una vera celebrità! Come? 'Guarda la strada', dice?".

Mini-giochi!

Il Crazy Box comprende nove mini-giochi con i quali potremo mettere alla prova la nostra abilità di tassisti. Sono una specie di Metal Gear Solid: Special Missions in versione automobilistica. Dovremo far scoppiare palloni e balzare su piattaforme...



▲ Balzare dal bordo di un vasto precipizio è sempre una bella soddisfazione.



▲ Dovremo far scoppiare 20 palloni entro un limite di tempo. Roba da ridere per noi...



▲ Seguiamo la freccia, effettuiamo i balzi e facciamo attenzione a non cascare di sotto...



▲ Portiamo Romeo al suo appuntamento prima che Giulietta se ne torni a casa...

PRIME IMPRESSIONI

Un brivido di follia... o uno sbadiglio di noia?

"Ooooh, Crazy Taxi!" – è l'esclamazione che è risuonata in redazione. Com'è, alla fine? Come il gioco da sala giochi, né più né meno. Certo, si sente la mancanza della struttura



caratteristica del videogioco da sala giochi. In un certo senso, però, questa versione è ancora meglio dell'originale, grazie alla generosa quantità di modalità extra. Il suo unico punto debole potrebbe essere questo: come titolo da sala giochi funziona perfettamente, anche perché difficilmente ci si gioca per più di 20 minuti per volta. Avendo però la possibilità di giocarci tutte le volte che vorremo nella comodità



del nostro salotto, non potremo fare a meno di notare il principale difetto di Crazy Taxi: la sua scarsa profondità.Tuttavia, è difficile resistere a un gioco che si può paragonare a un Driver senza limitazioni, altrettanto veloce e scorrevole della versione da sala giochi. Anche se l'azione di gioco è semplicistica, inoltre, la presenza di una città nuova di zecca in modalità Original dovrebbe essere sufficiente a tenerci occupati... Crazy Taxi dimostra ancora una volta quanto un videogioco può guadagnare in aspetto se tradotto per Dreamcast, rispetto alle versioni migliori per PlayStation o Nintendo 64. È facile prevedere che Crazy Taxi, insieme a Soul Calibur e Shenmue, si piazzerà come acquisto essenziale per gli utenti di Dreamcast.

il pagellino

+ Conversione perfetta: il Driver per Dreamcast. Con in più una città nuova di zecca.

– Come altre conversioni di titoli da sala giochi, potrebbe scarseggiare in profondità.

quando uscirà?

Il gioco è quasi ultimato; rimane da effettuare la classica conversione PAL.

Che dire di Crazy Taxi? Occhio alla nostra recensione sul prossimo numero: tutto sarà svelato!

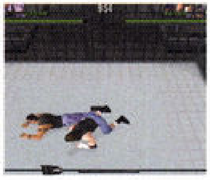
ECW? E che roba sarebbe? Extreme Championship Wrestling, ecco cosa...

ECW REVOLUTION HARDCORE

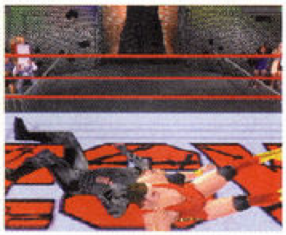












NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!



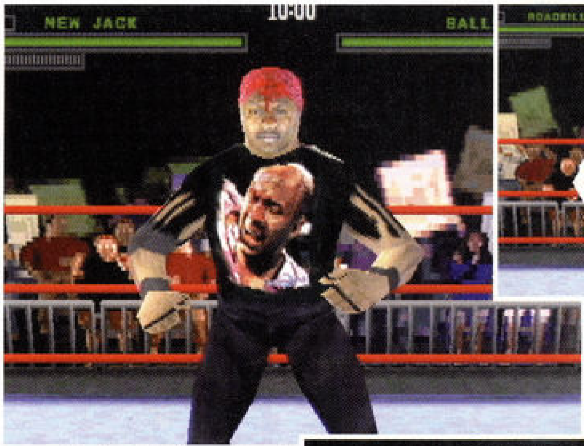


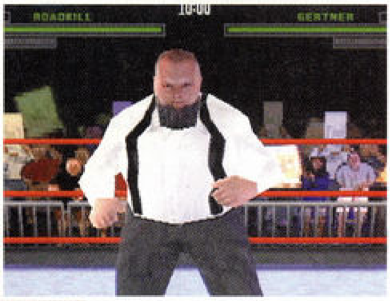
Dopo aver conquistato il folle mondo dello sport-spettacolo della WWF, Acclaim sta finalmente per sfoderare il suo primo titolo di wrestling dai tempi di Attitude. Questa volta si tratta di wrestling estremo.

L'Extreme Championship Wrestling, creazione dell'ex manager del WCW Paul E Dangerously, è il terzo campionato di wrestling per dimensioni negli Stati Uniti. Come suggerisce l'espressione "extreme", si tratta di un affare decisamente più duro rispetto agli altri due. I suoi limiti in termini di somme investite e di grandi nomi sono compensati con gli interessi da sangue, violenza, filo spinato, vergognosi lanci di sedie, tuffi dalle balconate e tavoli spaccati. Non è certo uno sport adatto ai più delicati, dunque. Il gioco utilizza lo stesso motore di WWF Attitude, perciò per il momento il tutto appare decisamente familiare. Avremo così a disposizione le solite modalità Career, Exhibition e Create-a-Wrestler. Ci sono anche delle novità carine, però, come il supporto Multitap per sfide a quattro giocatori e, vero schiaffo alla censura, la possibilità di sostituire con filo spinato le corde che delimitano il ring... grandioso.

C'è tutta la banda!

Il gioco comprende ben 55 personaggi diversi... li abbiamo contati! Si va dall'élite dell'ECW, con personaggi come Sabu, Rob Van Dam e Tommy Dreamer, agli annunciatori e ai tecnici.





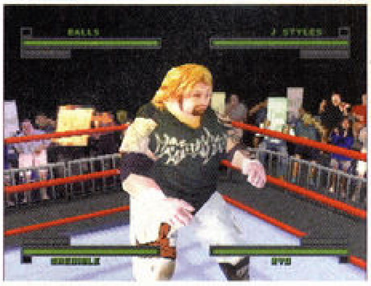
▲ È Amish Roadkill, ecco chi! Qualcuno l'avrà pur sentito nominare, no?



▲ Rob Van Dam guida l'ECW nel nuovo millennio.



▲ Joel Gertner era il manager dei Dudley Boyz quando prendevano parte all'ECW.



◀ Certo che con questa linea non è bello chiamarsi "Palle"...

Questo si chiama hardcore!

Prima che il WWF gli soffiasse l'idea, l'ECW era il campionato di wrestling più innovativo in circolazione. Abbiamo sempre desiderato vedere qualcuno beccarsi un colpo "veramente" basso? L'ECW è il posto giusto.



▲ Il Back Suplex è la minore delle nostre preoccupazioni nella famigerata ECW Arena.



▲ "OK, potrei saltargli sulla testa oppure cercare di ipnotizzarlo con lo sguardo..."



Vergogna, vergogna!

L'azione sul ring è molto simile a quella di Attitude, solo che il pubblico appassionato ai margini del ring intona canzoncine leggermente più sboccate...



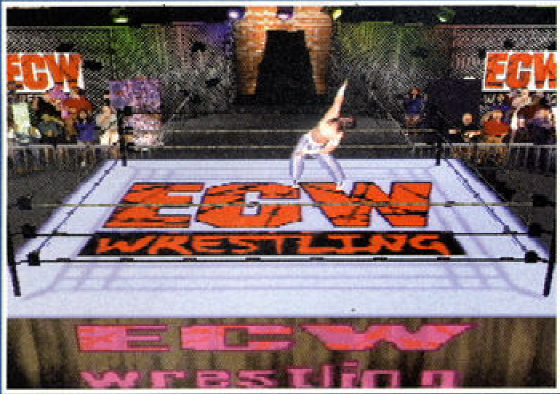


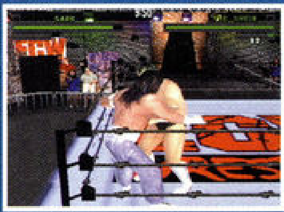
▲ Non stupiamoci se il pubblico deciderà di proclamare ai quattro venti che facciamo schifo.



Guerra di trincea!

Uno dei punti a favore di ECW Hardcore Revolution è il fatto che questo titolo non attenua affatto la violenza che ha reso famoso l'ECW. Di qui l'introduzione degli incontri con il filo spinato... Cosa succederà ancora?!









▲ Sabu è celebre per i più brutali incontri sul ring delimitato dal filo spinato, in compagnia di un folle individuo di mezza età di nome Terry 'The Funker' Funk.

◄ L'azione sul ring rimane sostanzialmente invariata, ma non appena un personaggio verrà respinto sulle "corde" sarà destinato a un brutale risveglio. Ma quello è sangue vero o salsa di pomodoro?



▲ Nessun tipo di colpo basso o attacco in punti sensibili è proibito in questo gioco. Anche se le testate in certi punti fanno proprio male...

Statistiche!

Al termine di ciascun incontro appare sullo schermo una quantità di dati statistici. Questi dati indicano il tempo trascorso da ciascun lottatore effettuando determinati tipi di mosse che potrebbero rivelarsi determinanti per le strategie da adottare contro gli avversari più tosti. Se no a casa servirebbero queste statistiche?



▲ Mmm, 17% delle mosse. Speravamo in un 18 o 19%.



▲ 100%? Cosa sei, un campione di wrestling o il personaggio di un videogioco?

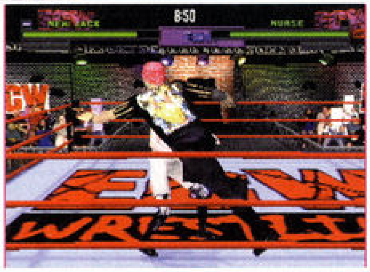
Muoversi, muoversi!

Il sistema dei comandi fondamentali è analogo a quello di Attitude, perciò se siamo già capaci di effettuare tutte le varie combo non incontreremo problemi in Revolution. Con un totale di oltre 400 mosse, finiremo per saperne di più dei wrestler veri!



▲ Un Piledriver sul pavimento: grandioso. Ai vecchi tempi ci saremmo meritati una sospensione...





▲ Anche le mosse più elementari, come questo Bodyslam, fanno un effetto notevole. Quando sfodereremo una combo, perciò, ci sentiremo dei veri assi.





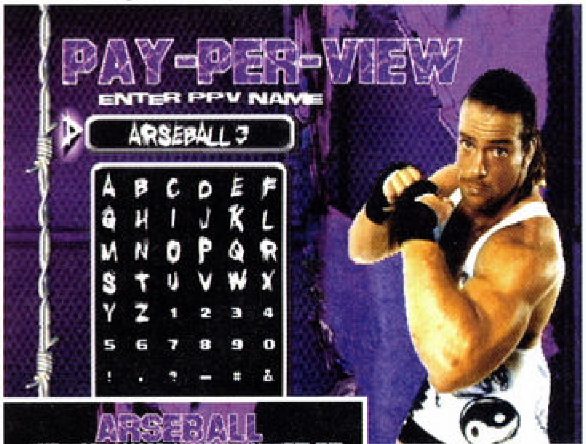
▲ Quel DDT deve fare un male cane. Qualcuno chiami un'ambulanza! A pensarci bene, però...



▲ L'arte marziale di essersi fatti sbatacchiare su un ring di wrestling peggio di un manichino è una derivazione poco nota del Ninjutsu.

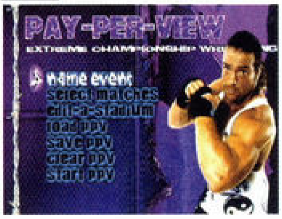
Fuori i soldi!

La modalità Pay-Per-View ritorna in tutto il suo splendore. Scegliamo una località, organizziamo qualche incontro ed ecco fatto!



▲ Siamo liberissimi di inventarci un nome completamente ridicolo.





▲ Decidiamo il numero di incontri da organizzare, con qualsiasi regola.



▲ Potremo partecipare a tutti gli incontri. Il match dei nostri sogni vedrebbe in campo Joey Styles contro New Jack.



▲ Ehi, penso che adesso mi prenderò una piccola pausa per andare a fare due chiacchiere con questi simpatici spettatori...

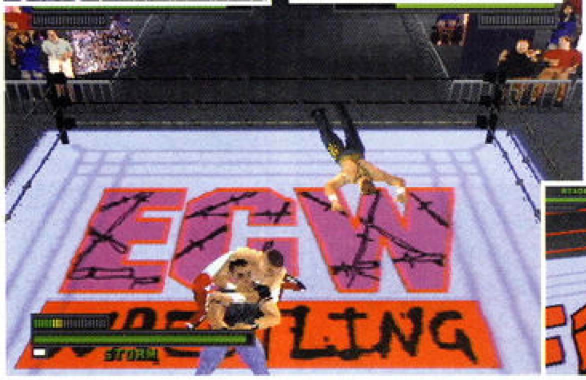
DATI ▶ WRESTLER: 55 | MOSSE: 400 E PIÙ | MIGLIOR PERSONAGGIO: SABU | PEGGIOR PERSONAGGIO: JACK VICTORY | MOLTO: ESTREMO | DOLORE: IL FILO SPINATO

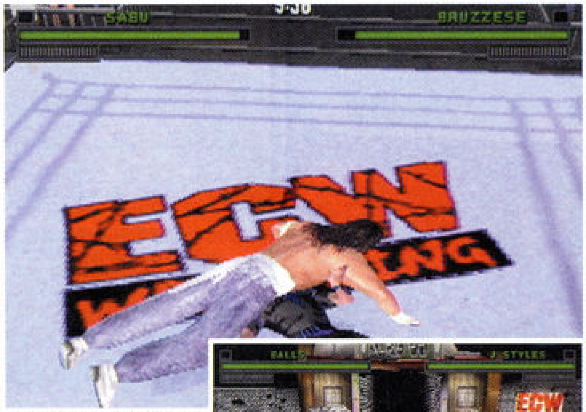
La via verso la gloria!

In modalità Career dovremo impegnarci per passare da miserabili principianti ai livelli dei campioni dell'arena dell'ECW. Se manderemo in delirio le gradinate potremo riuscire perfino a dominare le classifiche della Pay-per-view!









◀ Risalendo la china dovremo affrontare sia combattimenti in squadra che incontri singoli.





▲ È duro mantenersi all'altezza di un nome come Justin Credible, che in inglese suona come "Semplicemente Incredibile"; ma se ai comandi ci siamo noi, potrebbe anche farcela...

Un pazzo!

Il commento è affidato all'inimitabile Joey Styles. Il suo stile frenetico lo fa assomigliare a un banditore di un mercato di bestiame ubriaco.



▲ Curiosità numero 2786: Una volta questo tipo lavorava nelle vendite telefoniche.



▲ Cosa ci fa nel mondo del wrestling uno con un gusto simile nell'abbigliamento?

Storia estrema

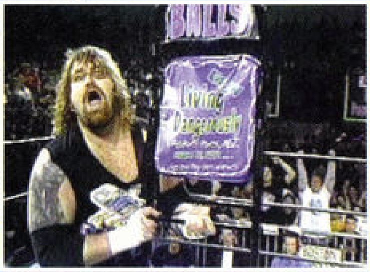
In origine la sigla ECW stava per Eastern Championship Wrestling. La cosa ha avuto inizio nel 1992 e non era nulla di più di un piccolo campionato indipendente. L'ECW ha iniziato a farsi un nome organizzando incontri incredibilmente violenti in un periodo in cui la WWF dell'era precedente a Austin era ancora considerata un divertimento "adatto alle famiglie". Dopo aver sostituito il termine "Easter" con "Extreme", l'ECW è diventato il terzo campionato di wrestling degli Stati Uniti per dimensioni.



▲ Tutte queste immagini sono tratte dal fantastico filmato introduttivo... che vale già da solo il prezzo del biglietto!

▼ Ci si siederà sopra o lo spaccherà sul cranio a qualcuno?





▲ Una sedia metallica pieghevole in faccia fa sempre la sua scena. Non è certo una mossa tra le più tradizionali, ma è più divertente di una presa di gambe..





▲ La faida tra Tommy Dreamer e Raven ospita alcuni momenti veramente brutali...



▲ ECW non esita a sfoggiare dappertutto fanciulle in abiti succinti. Non guastano mai.

Tutti insieme...

Oltre agli incontri con il filo spinato, tra i combattimenti speciali ci sono gli scontri all'ultimo sangue, quelli in cui uno solo rimane in piedi, i combattimenti di strada e i classici incontri nella gabbia...





▲ La nostra specialità preferita, il combattimento in gabbia, è tornata! Potremo arrampicarci a piacimento sulle sbarre d'acciaio!

FUORI CONTROLLO

Ci va un torneo in stile King of the Ring, con l'aggiunta di sangue, violenza e l'uso occasionale di grattugie e padelle come armi improprie? Eccoci serviti!

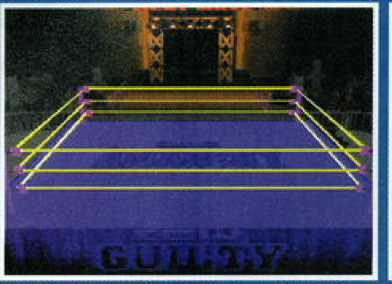


Ring personale

Non solo potremo creare il nostro wrestler: potremo perfino personalizzare il ring! Potremo crearne uno da zero, oppure modificarne uno già esistente fino a dargli un aspetto di massima classe... o minima, a seconda dei casi.



▲ Partiamo da uno stadio da wrestling normale e divertiamoci a modificarlo!



▲ Corde gialle fluorescenti? Non piacciono a tutti. A noi, per esempio, fanno schifo. Volendo, però, ci sono anche quelle.



▲ Un bel pavimento verde brillante. A guardarlo con gli occhiali 3D si rischierebbe di diventare ciechi.

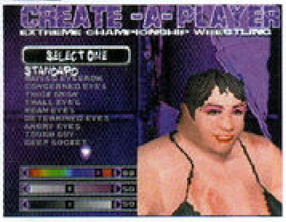
Lo voglio più brutto!

L'approccio esclusivo di ECW alla creazione di un wrestler ci permette di scegliere i modelli "sfregiato", "contuso" o "sanguinante".



▲ Ecco qualcuno che non vorremmo davvero incontrare... mai.

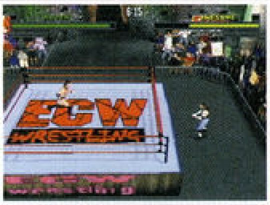




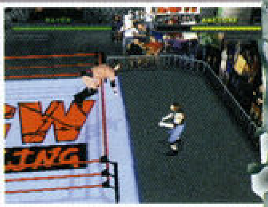
▲ Ogni nuovo titolo di wrestling presenta modalità per la creazione dei personaggi sempre più bizzarre. ECW non fa eccezione.

Squadra suicida!

Mike Awesome è in grado di sfoderare delle mosse veramente sbalorditive grazie alla sua stazza.



▲ La sua migliore acrobazia è questo spettacolare salto suicida in corsa.



▲ Assicuriamoci di atterrare sull'avversario, però...



Quattro amici in vena di cazzotti

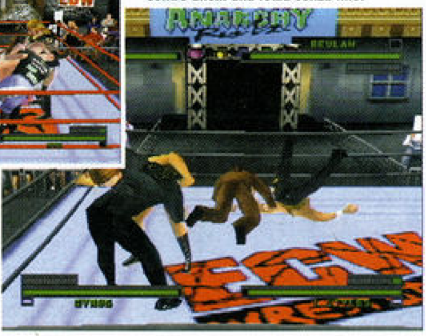
A parte il deludente WCW Mayhem, questo è l'unico titolo di wrestling per PlayStation in grado di ospitare quattro giocatori. Ora, con l'aiuto di un Multitap, potremo realizzare tutti i nostri sogni di scazzottatura estrema in compagnia di tre amici!



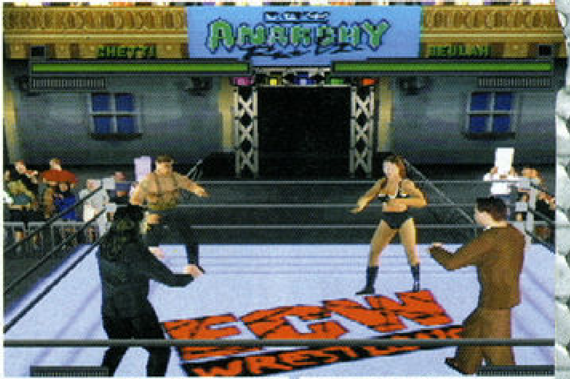
▲ Combattimenti a quattro, scontri tre contro uno... una follia senza fine!



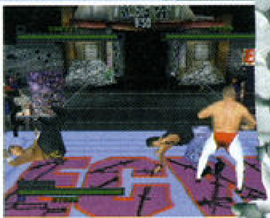
▲ La nostra tattica preferita: farsi da parte e lasciare che gli altri si riempiano di mazzate.



► Occhio, questo è un doppio Suplex da brivido!







Prime impressioni

Colossi del combattimento estremo... o ciccioni in tutine attillate?

Non c'è niente da fare: questa versione di ECW Hardcore Revolution assomiglia davvero a WWF Attitude. D'altra parte, perché modificare una formula



vincente? Il sistema delle combo in stile picchiaduro è rimasto virtualmente intatto. Meno male, visto che è di gran lunga superiore ai sistemi di comando di decine di scadenti titoli di wrestling che si aggirano sul mercato. Sarà d'altra parte un piccolo choc il fatto che, dopo aver avuto la possibilità di scegliere nomi "celebri" come The Rock e Stone Cold in WWF Attitude, la maggior parte dei giocatori anche appassionati di wrestling non sarà probabilmente



in grado di riconoscere un solo personaggio. Perfino i recenti campioni "mondiali" ECW come Mike Awesome e Masato Tanaka sono completamente sconosciuti. Ciò comunque non toglie nulla al divertimento offerto dalla possibilità di gettarci negli incontri più brutali mai visti su una PlayStation. Acclaim ha lasciato intendere che la versione completa del gioco sarà all'insegna della massima brutalità. Sarà interessante verificare se il successo di ECW Hardcore Revolution in Europa sarà ostacolato dalla scarsa fama del campionato ECW. Più probabilmente, però, questo titolo venderà come il pane, solo per il fatto di avere la parola magica "wrestling" scritta sulla confezione.

il pagellino

+ Se riuscirà a superare WWF Attitude, sarà il miglior gioco di wrestling in circolazione.

− Rischia di non essere niente di più di una versione potenziata di WWF Attitude.

quando uscirà?

Sulla versione da noi provata c'era ancora molto lavoro da fare: speriamo che Acclaim ci dia dentro!

Se il gioco rispetterà la sua tabella di marcia, dovremmo riuscire a pubblicare una recensione sul prossimo numero.

Duri, cattivi e spietati: ecco come occorre essere per gustare le oscure delizie di Resident Evil Code: Veronica.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

NOVITA'! ULTIME IMMAGINI! NOVITA'! ULTIME IMMAGINI! NOVITA'! ULTIME IMMAGINI!





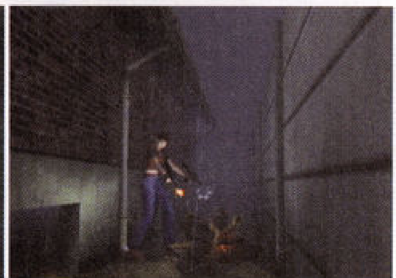
Dopo aver ricevuto un misterioso pacchetto spedito dall'Estremo Oriente, l'abbiamo aperto e ne abbiamo estratto una scatola multicolore. Era Resident Evil 2.

Bello! L'abbiamo inserito nel nostro inventario e abbiamo approfondito l'indagine. A un'analisi più attenta, abbiamo scoperto uno scompartimento segreto e... zac! Era un demo di Resident Evil Code: Veronica. Siamo tornati di corsa nella stanza e abbiamo inserito il dischetto nella console con la spirale arancione... Le immagini e le informazioni contenute nel disco erano violente, sanguinose e agghiaccianti ma siamo riusciti a capire che Claire Redfield, l'eroina di Resident Evil 2, si trova in grave pericolo. La sua missione alla ricerca del fratello Chris, misteriosamente scomparso, l'ha condotta nel quartier generale di Umbrella, a Parigi. Mentre curiosava qua e là, però, è stata catturata e spedita in un carcere per ficcanaso situato su una remota isola tropicale. All'improvviso, prima che avesse il tempo di dire 'ba', sono saltati fuori di nuovo gli zombi... Oh mamma!

Morire come cani

Resident Evil è entrato nel nuovo millennio, ma il suo scarsissimo rispetto per la vita, sia umana che mutante, è rimasto invariato. C'è una sola regola: se si muove, spariamogli, poi calpestiamone il cadavere.





▲ Sei un cane! Ti sputo addosso e ti ammazzo da quel cane che sei!



▲ Osservando da vicino potremo distinguere le frecce del lancia-dardi piantate nel cadavere.



▲ Traduzione: sta dicendo "Qualcuno sta cercando di schiacciarmi la testa, aiuto!".



◀ Così ci piace. È tosto, dotato di una certa energia e ci vuole un po' per farlo fuori.

Non è adorabile?

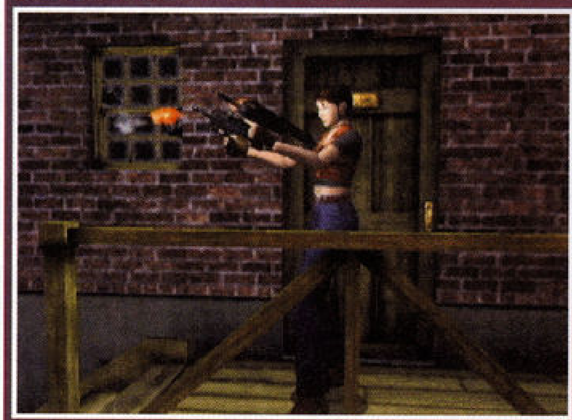
Ecco di nuovo Claire Redfield, sopravvissuta a Resident Evil 2. Abbandonata la sua sgargiante tunica rosa, sfoggia ora jeans attillati e un giubbotto di pelle con delicati ricami. Deliziosa!



▲ Quando subisce troppi danni Claire si stringe la spalla in preda all'agonia. Ahia.

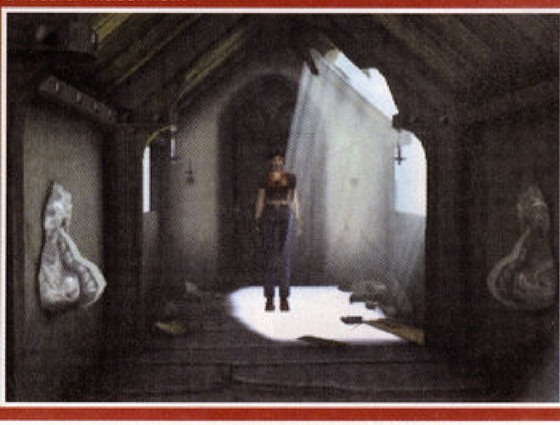


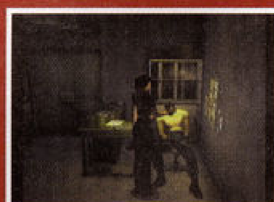
▲ Ecco la nostra Claire in tutta la sua eleganza.



Luci!

Nel mondo tridimensionale l'illuminazione si modifica mentre Claire si sposta attraverso gli ambienti di gioco. L'atmosfera è tesa al massimo...



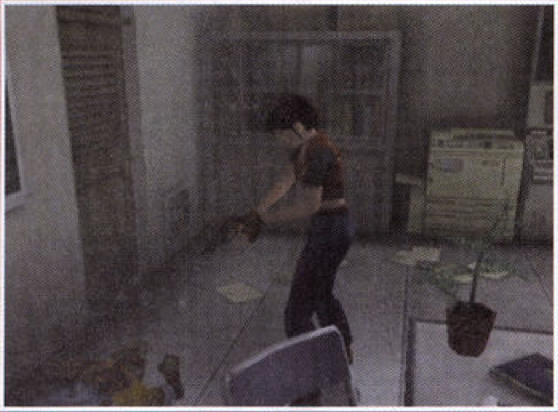


▲ Claire cammina con l'accendino acceso e la luce intorno a lei si sposta... impressionante!



L'arma del giorno...

Il demo non consente di accumulare l'arsenale completo ma ci dà quanto basta per stuzzicarci l'appetito. Pistola... mmm, gustosa. Lancia-dardi... il nostro preferito! Infine... due M100! Che delizia!











▲ È tuttora impossibile muoversi e sparare contemporaneamente, ma la potenza di fuoco compensa largamente questo difetto di agilità.

◄Tra i momenti più magici ci sono quelli in cui Claire usa due pistole e riesce ad abbattere due zombi, ognuno con un'arma diversa. Questa sì che è coordinazione!

▲ Una volta ottenuto il lancia-dardi potremo raccogliere punte di freccia esplosive. Combinandole con le normali frecce del nostro inventario otterremo così frecce esplosive. Sono altrettanto potenti delle granate, ma per ricaricare il lancia-dardi occorre molto meno tempo.

Spingi!

Anche se il mondo in cui ci muoviamo non è più bidimensionale, gli oggetti con i quali possiamo interagire sono tuttora pochi. Spingere gli oggetti rimane quindi una parte essenziale dell'azione: in questo modo non solo scopriremo indizi e nuovi elementi, ma potremo anche superare più facilmente gli ostacoli.



▲ In giro sono nascosti degli attrezzi, perciò rinnoviamo l'equipaggiamento.



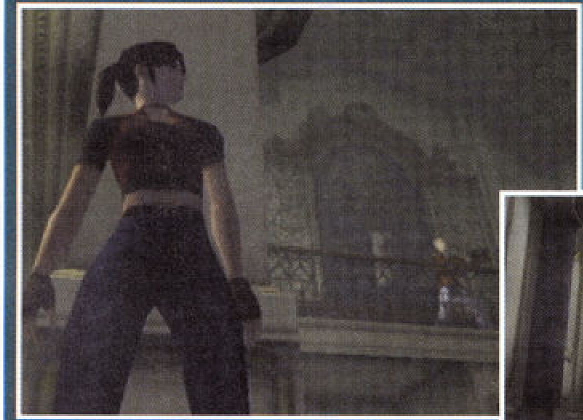
▲ Per evitare le fiamme Claire dovrà spingere questa cassa...

Casa Ashford

Fuggiti dalla prigione militare penetreremo in una dimora signorile, Ashford Mansion, ritrovandoci così in un'altra casa infestata. Non saranno solo gli zombi, però, a darci la caccia. Anche il padrone di casa, Alfred Ashford, si farà vivo armato di fucile da caccia.



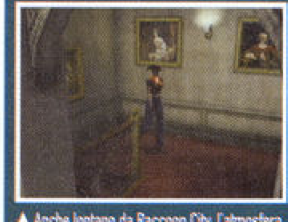
▲ Alfred Ashford, che ha deciso di sparare prima e fare le domande poi, sposta su Claire il mirino laser del suo fucile da caccia.



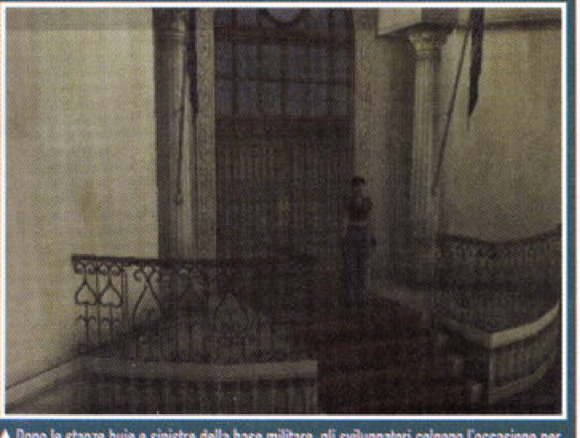


▲ Anche se non la conosce nemmeno, Alfred ha deciso di dedicare la sua vita al compito di rendere difficile quella di Claire. Che tipo!





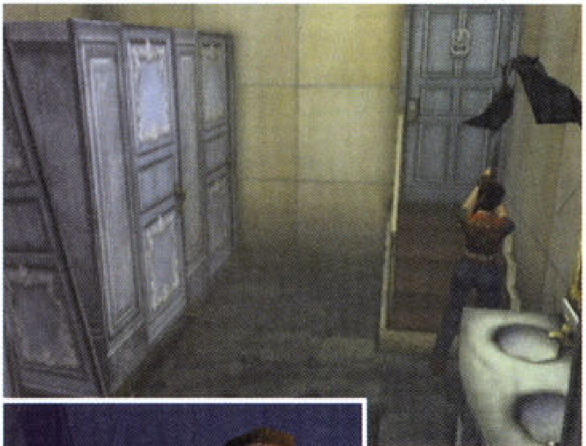
▲ Anche lontano da Raccoon City, l'atmosfera da casa infestata è sempre la stessa.



▲ Dopo le stanze buie e sinistre della base militare, gli sviluppatori colgono l'occasione per sfoggiare la propria bravura attraverso i lussuosi interni della vasta villa.

Bestiacce schifose!

Gli zombi sono vecchie conoscenze ormai, ma i ragni hanno cambiato aspetto e ci sono anche dei nuovi amici: i pipistrelli!

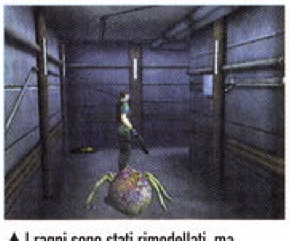


▲ Niente corvi questa volta, ma ci sono i pipistrelli! Brutti topi volanti!



► Il trucco è vecchio, ma funziona sempre alla grande.





▲ I ragni sono stati rimodellati, ma niente paura: moriranno comunque. Moriranno tutti!



▲ Lamenti, nient'altro che lamenti: ecco tutto ciò che sentiremo dagli zombi. Prendiamo posizione e prepariamoci a farli fuori.

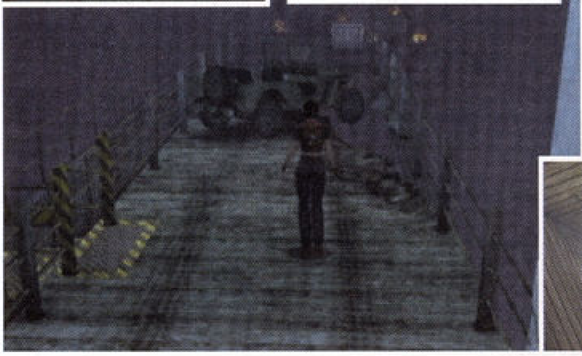
DATI PERSONAGGI CONTROLLABILI: 2 · COME RESIDENT EVIL: Sì · ARMA MIGLIORE: COLTELLO · DAVVERO?: NO, È L'M100 · NUOVO CATTIVO: ALFRED ASHFORD · FARSELA ADDOSSO: MOLTO SPESSO

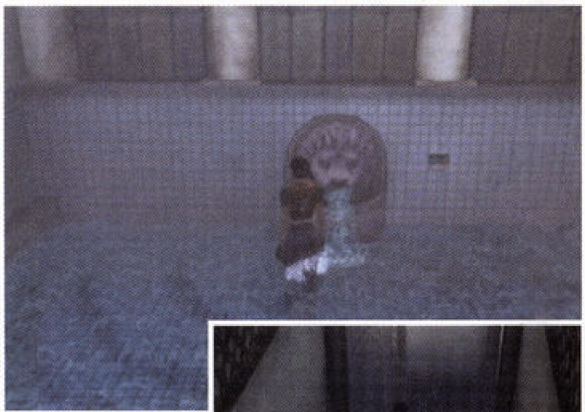
Un mondo nuovo

Sebbene l'azione di gioco non riservi molte sorprese e rappresenti quindi un "gradevole" ritorno a casa, l'aspetto del titolo è veramente straordinario. In base a queste illustrazioni potremmo credere che sia semplicemente bello, ma una volta che vedremo il gioco muoversi intorno a Claire ringrazieremo il dio dei videogiochi...









▲ L'acqua che si muove intorno a noi al nostro passaggio è una vera gioia per gli occhi. Diciamo davvero.





◀ La telecamera mescola zoomate e carrellate con inquadrature in stile cinematografico. Il gioco, quindi, mantiene la sua classica atmosfera alla Resident Evil, inserendovi anche qualche nuovo trucco.

Oggetti

Gli elementi su cui si basa l'azione di gioco non sono diversi da quelli del passato, in Resident Evil Code: Veronica è però necessario esaminare tutti gli oggetti per scoprirne l'utilizzo corretto.



▲ Abbiamo trovato una valigetta, ma ci sarà del tutto inutile finché non l'avremo aperta.



▲ Abbiamo scovato una tessera ID di Umbrella e ci serve il codice sul retro.

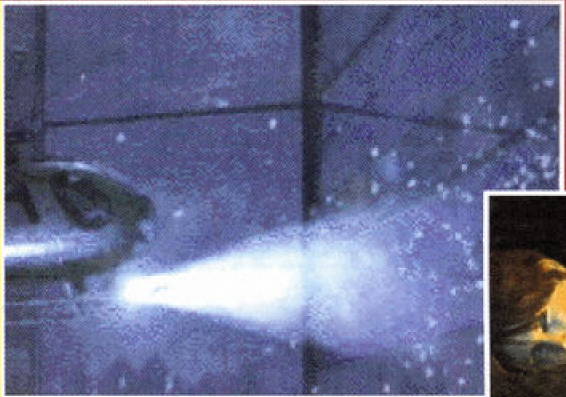
Vi faccio vedere io!

La serie Resident Evil è celebre per le sue sequenze introduttive e anche questo episodio non lascia a desiderare in materia. Claire tenta di fuggire dal quartier generale di Umbrella a Parigi, inseguita da un elicottero armato di mitragliatrice. Circondata dagli sgherri, Claire alza le mani arrendendosi e lascia cadere la sua arma. Prima che tocchi il suolo, però, lei si getta a terra, la riafferra e spara contro una bombola di gas mandando i cattivi all'altro mondo!



▲ La mitragliatrice fa a pezzi il quartier generale e Claire corre all'impazzata alla ricerca di un riparo.

▼ Dopo la tesissima scena iniziale, Claire viene catturata e spedita sull'isola.





▲ Capcom ci sa fare con gli elicotteri nelle scene introduttive: Resident Evil Code: Veronica si apre con uno di questi mostri volanti che demolisce un edificio dando la caccia a Claire.







▲ Claire si inchina sconfitta... e sfida la forza di gravità per riafferrare la pistola e fare fuoco.

▲ Mai vista tanta gente morire in così breve tempo. Beh, forse è già capitato, ma di solito nei titoli Resident Evil si tratta di zombi dei quali non importa nulla a nessuno, perciò la scena fa effetto.

Ehi, ma questo...

...è suo fratello. Proprio così: è un pezzo che non vediamo in giro Chris, ma appena ne ha la possibilità Claire gli invia le coordinate della prigione sull'isola.





▲ Chris! Dove sei stato, amico mio? Sono quattro anni che non ci vediamo, ma noto che hai ancora lo stesso stile d'abbigliamento, con le maniche arrotolate... bene, bene.

APRIAMO LE ORECCHIE

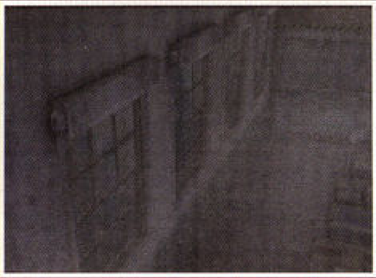
Benché si tratti di un demo, comprende una gradevole novità: il Sound Museum. Si tratta di una selezione di brani musicali.



Dietro le sbarre

Trovandoci intrappolati in una prigione militare dovremo superare i sistemi di sicurezza per poter procedere. A un certo punto dovremo scaricare tutte le nostre armi per superare il metal detector, altrimenti i sensori faranno chiudere le porte di sicurezza!


▲ Ecco il metal detector: dovremo mettere tutti gli oggetti metallici in nostro possesso nell'apposita cassetta.


▲ Se ci dimenticheremo dell'accendino, le porte di sicurezza si chiuderanno e non potremo andare da nessuna parte.


▲ Tutte le nostre armi si trovano nella cassetta, però, e quando arriveranno gli zombi ci troveremo indifesi.

Che brutto muso!

Come nel caso di Nemesis in Resident Evil 3, anche qui c'è un tipaccio orribile un po' più tosto degli altri nemici.

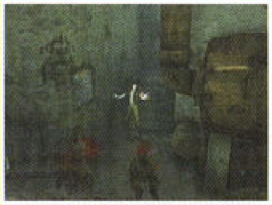

▲ Con una faccia così, solo la sua mamma potrebbe trovarlo carino... e non è detto.



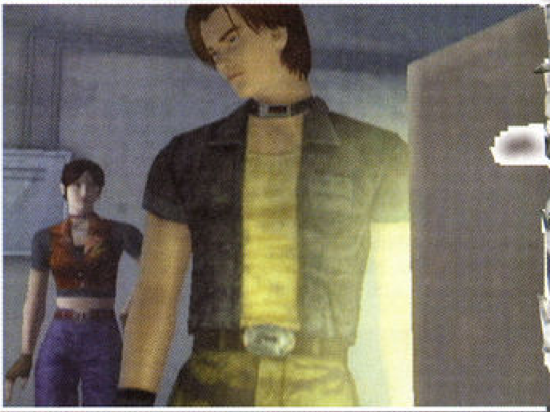

▲ Chiaramente sta attraversando quella bizzarra fase della vita in cui il corpo subisce una serie di strani cambiamenti...

Che carino!

Questo sosia di Leonardo Di Caprio è il compagno di cella Steve Burnside, che sembra darsi un po' di arie...


▲ Steve diventa un personaggio giocabile in una fase del gioco: è un ottimo combattente.


▲ Questo tipo ha avuto qualche problema con il complesso di Edipo.



Enigmi

È abbastanza chiaro che non è cambiato molto in Resident Evil Code: Veronica quanto a enigmi. Si tratta sempre della solita miscela di oggetti da trovare e codici giusti da inserire. Dovremo aguzzare la vista, però, perché gli oggetti mobili si confondono sullo sfondo.

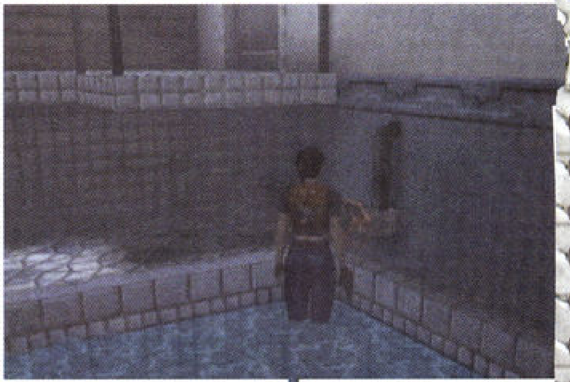

▲ Il vecchio metodo di immagazzinare i nostri attrezzi nel forziere è immutato e completo di musica.



▲ Malgrado le ambientazioni gotiche, ci sono un sacco di arnesi tecnologici con cui giocare.



► Per poter procedere dovremo ispezionare ogni dettaglio.



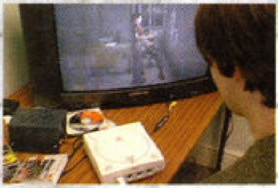




PRIME IMPRESSIONI

Il giorno dei morti viventi... o un gioco nato morto?

Mmm... insomma, è un Resident Evil per Dreamcast. D'accordo. Va benissimo, ma ci aspettavamo qualcosa di più. Non sapremmo dire esattamente che cosa, ma Resident Evil Code: Veronica è



tutto un po' troppo familiare. In sostanza, l'azione di gioco non presenta cambiamenti veri e propri. Come in passato, Claire può solo correre, camminare, raccogliere oggetti e sparare. Quando si varcano le porte appaiono ancora gli schermi di caricamento, l'inventario è sempre lo stesso e gli effetti sonori sono identici. Hanno perfino riutilizzato il vecchio trucco del cane. Non appena si affronta il gioco, però, ci si rende conto



che questa formula funziona ancora: nonostante i suoi limiti, risulta intensa e avvincente come sempre. Ogni nuovo Resident Evil ha superato il suo predecessore in fatto di grafica, ma Resident Evil Code: Veronica è un titolo per Dreamcast: il miglioramento, quindi, è colossale. L'ambiente di gioco ora è tridimensionale e la telecamera può effettuare carrellate e zoomate mentre Claire si muove proprio come in Dino Crisis. Lo spostamento delle sorgenti luminose è rispecchiato anche dallo scenario. In una stanza c'è una lampadina che oscilla, illuminando parti diverse dell'ambiente. In un altro punto Claire procede lungo un corridoio buio e la telecamera mostra il bagliore dei lampi attraverso la finestra... un solo momento così vale venti Blue Stinger!

il pagellino

+ Il Dreamcast è destinato a ospitare il migliore dei titoli Resident Evil.

– Non è l'episodio rivoluzionario che avevamo sperato.

quando uscirà?

Resident Evil Code: Veronica dovrebbe essere nei negozi in Giappone in questi giorni.

Il demo ha fatto impazzire tutti. All'inizio si resta un po' delusi, ma presto si capisce che si tratta di un gioco grandioso!

Dreamcast

Sega ci offre un nuovo gioco a base di massacri di zombi, in stile "uccidere o morire". L'ultima volta si è trattato di una sorta di tiro a segno con morti viventi, ma ora si ritorna a un classico titolo da console...

ZOMBIE REVENGE





NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI! NOVITA'! PRIME IMMAGINI!



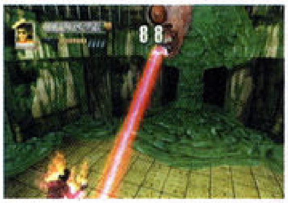


In origine, Zombie Revenge era un titolo da sala giochi. Ha ottenuto buoni risultati in questo campo, perciò Sega ha deciso di dargli una nuova possibilità sul Dreamcast.

Nella modalità a giocatore singolo ci sono tre personaggi tra i quali scegliere; è possibile anche reclutare un amico per una sfida a due giocatori. Le immagini si susseguono al frenetico ritmo di 60 fotogrammi al secondo e potremo vedere sullo schermo orde intere di zombi comparire contemporaneamente senza il minimo rallentamento. L'azione di gioco in sé presenta numerose somiglianze con quella di Dynamite Cop, forse perché gli sviluppatori dei due titoli sono gli stessi. Quanto a divertimento, però, Zombie Revenge supera di gran lunga Dynamite Cop. Si tratta sempre di far fuori tutti gli orribili zombi in vista, ma l'azione è decisamente ricca ed entusiasmante.

Occhi aperti!

Prepariamoci ad ammirare alcuni tra i migliori effetti di illuminazione mai visti in un titolo per Dreamcast. Notiamo la superficie dell'acqua, che riflette in tempo reale tutti gli oggetti che si muovono sullo schermo.



▲ Non dovremo preoccuparci solo dei morti viventi: questi zombi hanno anche i laser!



▲ Non solo: oltre ai laser, ci sono anche le esplosioni.





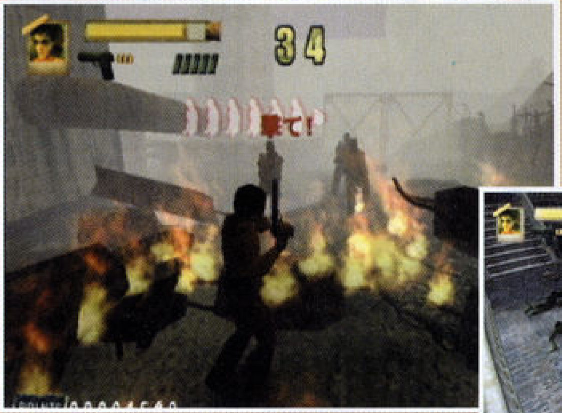
▲ Un po' come in House of the Dead, c'è una notevole varietà di creature maligne pronte ad azzannarci. Prendi questo, mostriciattolo!

Parola d'ordine: ammazza!

Per chi non avesse mai sentito parlare di Zombie Revenge, ricordiamo che l'idea principale del gioco è questa: ammazzare tutto ciò che si muove... punto e basta! Potremo colpire i nostri nemici con armi da fuoco, oppure combattere contro di loro corpo a corpo.

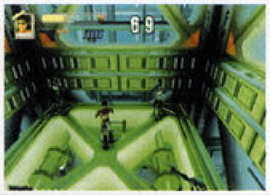


▲ Questi dannati zombi arrivano dappertutto. Non hanno proprio niente di meglio da fare che farsi ridurre in polpette?



▲ Come in Dynamite Cop, potremo sottrarre ai nemici varie armi, come questa utilissima pistola. Sulla carne putrefatta fa un vero macello.







▲ Questa storia degli zombi ci suona familiare... sembra di essere a Raccoon City!



▲ Si può fare anche così per procurarsi un pasto a base di granchio, ma non lo consiglieremmo a nessuno... Il sistema di puntamento è in parte automatico: le frecce verdi ci forniscono un aiuto.

Botte a catena!

Proprio come in un picchiaduro, potremo collegare a catena una combo dietro l'altra rendendo la "vita" ancora più difficile a questi sventurati morti viventi. Inoltre, questo ci darà la possibilità di dare spettacolo con gli amici.







Sei pronto a tutte le sfide?
PIÙ DI 40 VEICOLI IN CINQUE SPETTACOLARI CATEGORIE.
CINQUE TIPI DI PROVA PER CINQUE TIPI DI GUIDA.
PIÙ DI 20 TRACCIATI IN SCENARI IPERREALISTI.
EFFETTI SPECIALI INCREDIBILI: SPRUZZI DI FANGO, VETRI, RIFLESSI, FUMO, NUVOLE DI SABBIA E TERRA, ECC.
FISICA 3D CON ACCELERAZIONI, DERAPAGE, TESTA-CODA, SALTI, COLLISIONI, TERRENI SCIVOLOSI...
CONDIZIONI METEROLOGICHE E TEMPORALI VARIABILI: MATTINA, POMERIGGIO, SERA, NOTTE, PIOGGIA...
INTELLIGENZA ARTIFICIALE REATTIVA: OGNI GARA È DIVERSA DALLE ALTRE.
INCLUDE UNA STRAORDINARIA VERSIONE PER COMPUTER SENZA ACCELERAZIONE GRAFICA.
velocità
cross
monster
buggy
salto
Force-feedback COMPATIBLE
Giocabile in rete
PC-cdrom Windows™95/98
XPIRAL
in edicola a sole 39.900 Lire
prenota la tua copia
Radical DRIVE
dinamic MULTIMEDIA
www.dinamic.it

ZOMBIE REVENGE

Dammi qua!

Se ci imbatteremo in un cattivo in possesso di un'arma, non dovremo che soffiargliela e utilizzarla quindi per farlo fuori. Troveremo anche molti strumenti di distruzione sparsi per i livelli. Facciamo giustizia di questi morti viventi!



▲ Se maneggeremo come si deve questa accetta li faremo letteralmente a fettine!



▲ Una volta soffiate le armi ai nemici, occhio alle munizioni: lasceranno cadere anche quelle.



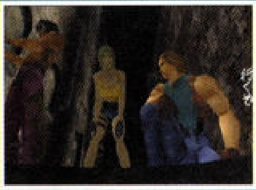
▲ Nel tentativo di rallegrare la situazione, i produttori del gioco hanno optato per un bel verde-sangue...

La squadra!

Potremo scegliere fra tre specialisti del massacro di zombi. Ognuno di essi dispone di speciali abilità e di mosse esclusive che dovremo imparare a usare. Chi sceglieremo, dunque? Uno di questi due eroi o la donna fatale capace di sferrare calci a lungo raggio? A noi la scelta...



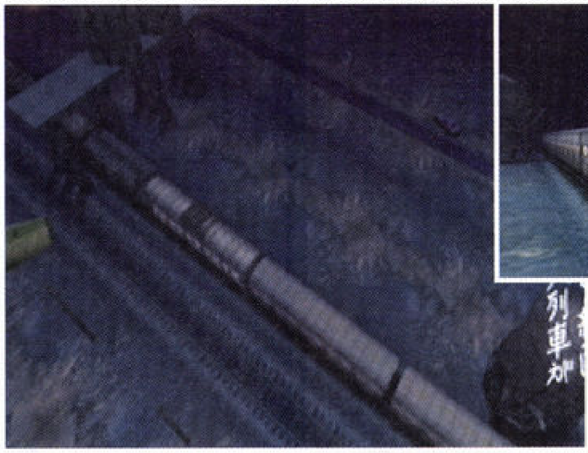
▲ Avanti, spogliamoci e mostriamo a questi zombi come sono fatti gli eroi!



▲ La nostra squadra si concede una pausa per mettersi in posa...

Capolavoro!

Le sequenze filmate e l'azione di gioco vera e propria presentano una grafica di pari livello e fondono le une nell'altra in una miscela omogenea e spettacolare.





▲ La qualità della grafica in tempo reale è pari a quella delle sequenze filmate.



▲ Il titolo comprende anche una modalità a due giocatori, perciò raduniamo qualche amico.



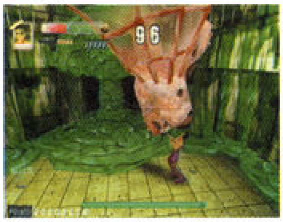
▲ Ci ritroveremo ad affrontare la minaccia degli zombi finiti chissà come sul tetto di un treno.



◄ OK, non sarà Resident Evil, ma le sequenze filmate sono di pura qualità Dreamcast.

Boss per tutti i gusti!

La squadra dei boss non deluderà nessuno. Dovremo affrontare almeno un guardiano di fine livello prima di poter passare al successivo e nella maggior parte dei casi ci toccherà anche battere un boss di metà livello. Non sarà facile, ma di certo renderà il gioco più avvincente.



▲ Per cavarcela contro questo boss ci servirà tutta la nostra abilità di combattenti e anche qualche arma.



▲ Non sempre il nostro avversario avanzerà verso di noi per farsi abbattere: alcuni nemici sanno anche volare!



► Ehi, ma non hai un po' freddo, vestito così?







PRIME IMPRESSIONI

Morti viventi... o morti di noia?

Il genere dei giochi d'orrore sembra destinato a durare ancora a lungo. Capcom, lanciando la sua serie Resident Evil un paio di anni fa, ci ha introdotti nel regno della paura pura e semplice. Sega



non poteva rimanere con le mani in mano mentre Capcom spremeva tanti quattrini da questa nuova gallina dalle uova d'oro. La sua risposta è stata House of the Dead, un titolo destinato ai giocatori non abbastanza pazienti per lo stile più riflessivo di Resident Evil. Zombie Revenge è ispirata alla serie originale House of the Dead. Forse abbiamo sentito parlare di House of the Dead Gaiden: ebbene, è uno dei vari nomi presi in considerazione



da Sega prima di optare per Zombie Revenge. Il nome sarà cambiato, ma il contenuto rimane comunque in gran parte lo stesso. La versione per Dreamcast riproduce alla perfezione quella da sala giochi: ogni singolo poligono è rimasto altrettanto nitido. La grafica del gioco è tutto ciò che avremmo sempre desiderato dalle conversioni di titoli da sala giochi: impeccabile, variopinta, zeppa di dettagli e di primi piani che ritraggono i raccapriccianti morti viventi. Si direbbe che il progetto di Sega di portare nelle nostre case titoli da sala giochi basati sulla scheda Naomi sia diventato realtà e i titoli come Zombie Revenge dimostrano che si tratta di una strategia vincente. È in arrivo la seconda generazione di giochi per il Dreamcast e si presenta davvero bene!

il pagellino

+ Impossibile avvicinarsi più di così alla perfezione nella conversione...

− Non dura molto, specie con l'opzione che ci fa proseguire a giocare in eterno.

quando uscirà?

La versione NTSC è già in circolazione; non resta dunque che attendere la classica conversione PAL. Solita storia...

Pubblicheremo una recensione dettagliata e aggiornata del gioco non appena metteremo le mani sulla versione finale.



Tutto alla velo
www.microids.com

computer store

I NOSTRI PUNTI VENDITA

AREZZO (SANSEPOLCRO)
Via Niccolò Aggiunti, 78
0575-735.890
ASCOLI PICENO (FERMO)
Via C. da Mossa, 45
0734-226.040
BERGAMO
Via Noli, 10/b
035/ 236.309
BOLOGNA
Viale Silvani, 12/a
051-552.306
BRESCIA
Via Corsica, 231
030-242.5939
BRINDISI (OSTUNI)
Via V. Emanuele II, 174
0831-305.867
CAGLIARI
Via Simeto, 13
070-255.070
COMO
Via G. Bruno, 3
031-540.096
FIRENZE
Via Landucci, 5/rosso
055-666.001
FOGGIA
C.so Roma, 78
0881-774.699
GENOVA
Via Pisacane,108/110 R
010-588.999
LA SPEZIA
Via G. della Torre, 99
0187-599.458
L'AQUILA
Via G. Feneziani, 15
0862-411.080
LECCO
C.so Carlo Alberto, 17/b
0341-369.620
LECCO (OSNAGO)
Via Statale per Lecco, 6
039-952.0110
MACERATA (CIVITANOVA)
Via Martiri Belfiore, 77 (ss16)
0733-819.021
MILANO
Via Porpora, 152
02-26.96.44.66
MILANO (SEGRATE)
Via Morandi, 1/D
02-26.96.44.66
PADOVA (ALBIGNASEGO)
Largo degli Obizzi, 6
049-862.6689
PERUGIA
Via Della Pallotta, 2/b/3
075-583.7945
SASSARI (OLBIA)
Via Galvani ang. Galilei
0789-574.44
TREVISO (MONTEBELLUNA)
P.za J. Monnet, 10
0423-619.841
VARESE
Via Cavour, 35
0332-234.614
VARESE (SARONNO)
V.le Rimembranze,18/20
02-962.1678
VICENZA (SCHIO)
Via Pio X, 3
0445-531.904
VITERBO
Via L. R. Danielli, 12
0761-321.178

Prossime Aperture:

MILANO (CINISELLO BALSAMO)
NAPOLI
ROMA
SASSARI
Chiamare 02-269.644.66

I have a dream ...

INTERNET

CS GIOVE explorer 3200



500 Mhz

con MICROSOFT® WINDOWS 98

Lit. 1.799.000

IVA COMPRESA

(€ 929,11)

Case Medium Tower ATX
Processore Intel® Pentium® III a 500 MHz
Scheda madre ATX bus 133 MHz AGP Ultra Ata/66
64 MByte di memoria DIMM PC100
Disco Fisso da 8,4 GByte Ultra ATA/66
Scheda grafica **RIVA TNT AGP**
Lettore CD-ROM Atapi 48x interno
Scheda audio **Sound Blaster PCI128**
Modem interno **56K e V90** + abb. internet 1 anno full time
Monitor opzionale
Tastiera + mouse Logitech a tre tasti
Sistema Operativo Microsoft® Windows 98

INFORMAZIONI

tel. 02-26964466
fax 02-26964499
info@computerstore.it

intel inside pentium III

acquistate un PC basato sul processore Intel® Pentium® III e registratevi al servizio Intel WebOutfitter^sm, il posto per gli appassionati di Internet

FINANZIAMENTI PERSONALIZZATI
11 rate da Lit. 179.900 (TAN 14,49% - TAEG 15,50%)

www.computerstore.it

PlayStation

Se il nostro sogno è guidare come pazzi sui muri e sui soffitti, siamo maturi per un buon psichiatra. In alternativa, potremmo dare un'occhiata a questo nuovo e scintillante gioco di corse...

ROLLCAGE STAGE 2





NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI! ■ NOVITA'! ■ PRIME IMMAGINI!





A parere di molti, il primo Rollcage era poco più che un semplice Wipeout su ruote: non è molto sorprendente, considerato che questo titolo di corse caratterizzato da uno scarsissimo rispetto per le leggi della gravità era un prodotto Psygnosis.

L'azienda, comunque, ha ritenuto che si trattasse di un'idea su cui valeva la pena di lavorare ancora e ha pubblicato questo seguito, in parte inatteso. La premessa è la stessa del gioco precedente e prevede che controlliamo un veicolo che ricorda quelle pazzesche macchine acrobatiche che atterrano sempre sulle quattro ruote. Se non abbiamo provato il gioco originale ci metteremo un po' ad abituarci alla possibilità di correre lungo le pareti e i soffitti; una volta presa la mano, però, l'idea funziona alla grande. Il sistema dei bonus è molto simile a quello di Wipeout, nel senso che avremo a disposizione una dozzina tra armi, scudi e bonus di velocità che potremo attivare solo transitando sulle relative icone. I bonus sono tutti rinnovati, anche se non sembrano più spettacolari di quelli del primo gioco. Malgrado la presenza di 20 nuovi circuiti collocati in sei diverse ambientazioni e di una nuova scelta di veicoli, il gioco si direbbe molto simile al primo Rollcage. Peccato che non siano riusciti a inserire in qualche modo una modalità a quattro giocatori. Tuttavia, la divertentissima modalità Combat a due giocatori, un vero scontro futuristico all'ultimo sangue sull'asfalto, è stata rivisitata e migliorata. Per i giocatori solitari, alle opzioni Arcade e Campaign si aggiunge l'ingegnosa modalità Scramble, in cui dovremo sfrecciare lungo circuiti di poco più larghi del nostro veicolo. Sembra di ritornare ai tempi delle macchinine a pedali...

Gira e rigira...

Il rischio di non capire più in che direzione siamo rivolti è sempre forte. Premendo il pulsante ◉, però, verremo automaticamente rimessi in linea.



▲ Molti dei bonus di velocità non si trovano sulla strada.



▶ C'è tutta l'azione coinvolgente che ci aspettiamo da un gioco di corse Psygnosis.

Il duello!

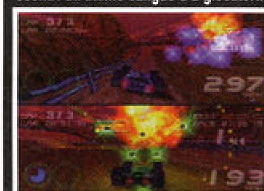
La parte migliore del primo Rollcage era costituita dalla sua modalità a due giocatori. Questa modalità è altrettanto entusiasmante in Rollcage Stage 2.....



▲ Oltre che con la consueta opzione per la gara testa a testa...



▲ ...potremo divertirci anche con scontri all'ultimo sangue a 2 giocatori.



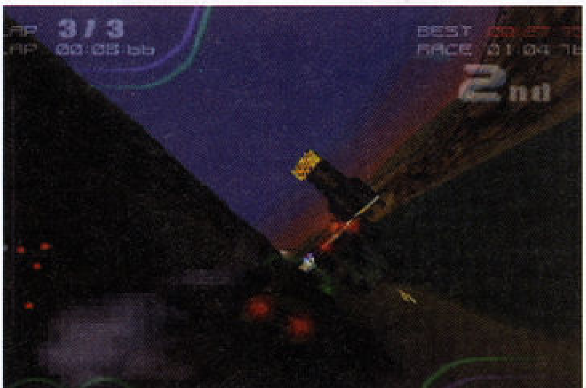
▲ È inevitabile diventare aggressivi quando si gioca con Rollcage Stage 2.

Il massimo della manovrabilità

Rollcage Stage 2 si presenta più manovrabile e meno estremo del gioco originale, una delle principali critiche mosse a quest'ultimo, infatti, riguardava il fatto che i veicoli passavano troppo tempo schizzando dappertutto. Sono state inoltre introdotte nuove inquadrature, destinate a facilitare le manovre.



▲ È sempre un piacere riuscire a bersagliare i veicoli avversari ad alta velocità.





▲ Boom, boom, boom, boom!.



▶ Questo è il Cash Palace. Il nome sembra quello di un casinò di quarta categoria.





il pagellino

+ Un altro superlativo titolo di corse per PlayStation creato dalla grande Psygnosis.

– In fin dei conti è poco più che Wipeout su ruote.

quando uscirà?

Tutti gli elementi centrali del gioco sono a posto, ma rimane ancora un sacco di lavoro da fare.

Pubblicheremo una recensione di Rollcage Stage 2 non appena una versione completa del gioco atterrerà da noi.

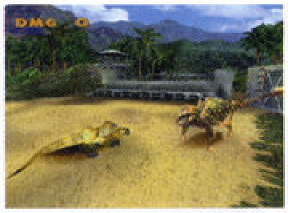
FORMATO: PLAYSTATION
EDITORE: ELECTRONIC ARTS
IN USCITA A: ORA
GENERE: PICCHIADURO
PREZZO: N.D.
GIOCATORI: 1-2
SVILUPPATORE: DREAMWORKS
ALTRE VERSIONE: NESSUNA

Pochi lo sanno, ma la "T" di T-Rex sta per "Tonino". Evitiamo di dirlo in faccia a uno di questi bestioni, però, o ci strapperà la testa e ci divorerà le budella. Sono tipi suscettibili...

WARPATH JURASSIC PARK



AGGIORNAMENTO! NUOVE IMMAGINI! AGGIORNAMENTO! NUOVE IMMAGINI!





Per qualsiasi appassionato dei picchiaduro viene prima o poi un momento in cui ammaccare le ossa di semplici mortali con un calcio rotante non basta più.

Viene la voglia di qualcosa di più sanguinario... qualcosa che offra un po' di carne dilaniata, magari. Se questo è il genere di pensieri che ci tiene svegli di notte, potremmo dare un'occhiatina a Warpath Jurassic Park. Perché perdere tempo pestando esseri umani, quando abbiamo a disposizione dinosauri inferociti? Il gioco è ovviamente ispirato a Jurassic Park e al suo seguito The Lost World e mette in campo 14 letali predatori, tra cui bestioni del calibro del Tyrannosaurus Rex e del Triceratops, insieme ad altri lucertoloni meno noti come il Mega Raptor e il Gigantosaurus. Mmm... L'azione di gioco in sé è abbastanza elementare: gran parte degli attacchi non sono che variazioni di testate e colpi di coda. Quanto all'intelligenza artificiale, è decisamente realistica, nel senso che i dinosauri non sono mai stati celebri per essere tra le creature più sveglie... Perciò, quale che sia il lucertolone che sceglieremo, non troveremo particolari differenze. Questo è un titolo da pigia-pulsanti che non insidierà certo il primato di Tekken, anche se la sua bizzarra carica innovativa potrebbe trovare degli estimatori.

Botte da orbi!

Le mosse sono numerose e comprendono attacchi, contrattacchi e proiezioni: ricordiamo però di ignorare qualsiasi asteroide in arrivo.





▲ Due lucertoloni che si prendono a testate. Non sono molto diversi l'uno dall'altro e nemmeno dai mostri extra che dovremo sbloccare.

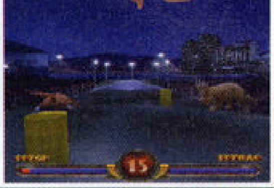
▲ "Cavolo, dov'è andato a finire?" Ehm... è sopra di noi.



Il campo di battaglia

Ogni livello comprende un paio di oggetti distruttibili, come barili di benzina esplosivi, impalcature e barriere elettrificate.





◀ Buttando l'avversario contro il distributore di benzina gli faremo illuminare il cielo!



Cibo per dinosauri!

Se vedremo in giro animaletti o esseri umani, a prescindere da cosa ci facciano degli umani qui dentro, avremo una cosa sola da fare: mangiarli! Sono nutrienti, deliziosi e aumentano la nostra energia. Sarà come fare un salto in una trattoria preistorica e non rischieremo nemmeno di fare un'indigestione.







▲ Perché mai qualcuno o qualcosa potrebbe voler passeggiare intorno a due dinosauri che si azzuffano? Non riusciamo proprio a capirlo.

Ora di storia!

Ci va una lezioncina di storia? Certo, come no. Allora scegliamo l'opzione Museum, che ci permetterà di accedere a un'orgia di informazioni relative a ciascun dinosauro: potremo scoprire quanti milioni di anni sono trascorsi dal loro passaggio sulla Terra e visualizzare perfino i loro alberi genealogici. Interessante, no?





▲ Ci siamo sempre domandati che rapporto ci fosse tra un maiale e una pozzanghera fangosa preistorica? Eccoci serviti...

il pagellino

\+ Personaggi tozzi, sangue a secchiate: una bella novità rispetto al kung fu...

\- Comandi imprecisi, mosse limitate e non molto varie.

quando uscirà?

Quando leggeremo queste pagine, Warpath Jurassic Park sarà già in vendita.

Non buttiamoci ad acquistare questo titolo fino a quando non ne avremo letto l'unica recensione che conta...



la soluzione completa della più grande avventura di sempre

PlayStation

FINAL FANTASY 8

INCOLLIAMOCI UNA CICATRICE FINTA ALLA FRONTE, IMPUGNIAMO LA NOSTRA GUNBLADE FATTA IN CASA, METTIAMOCI LE SCARPE PIÙ COMODE E PREPARIAMOCI A CONQUISTARE QUESTO SPLENDIDO GIOCO CON LA NOSTRA GUIDA...

SI COMINCIA
Ci siamo fatti male durante l'allenamento con Seifer: attendiamo l'arrivo della nostra tutrice Quistis Trepe. Seguiamola in classe, dove raccogliamo le prime due Guardian Force, Quezacotl e Shiva e affrontiamo le lezioni per mezzo del computer posto sul nostro tavolo.
Ritorniamo quindi da Quistis e parliamo con lei. Poi lei uscirà e a noi non rimarrà che esplorare l'intero Balamb Garden, una scelta largamente consigliabile. Potremo raccogliere altre carte nel bar e riposare nel dormitorio. Quando avremo visto abbastanza, rechiamoci presso l'ingresso anteriore del Balamb Garden per incontrarci nuovamente con Quistis.

LA CAVERNA DEL FUOCO E IFRIT
Ci dirigiamo poi verso la caverna del fuoco, per completare il nostro addestramento e divenire così membri effettivi del SeeD.
Dopo altre istruzioni di Quistis, potremo entrare nelle caverne; scegliamo un tempo di 30 minuti, per stare tranquilli. Seguiamo quindi il sentiero fino a raggiungere Ifrit. Battiamolo utilizzando un attacco qualunque, a eccezione del fuoco. (Vedere Boss 1).

DI NUOVO NELLA MAPPA GENERALE
Ora è il momento ideale per vagabondare un po' eliminando ogni nemico isolato che dovessimo trovare in agguato. Sarà un'ottima occasione per acquisire elementi in grado di potenziare le nostre armi e per provare così a raggiungere il livello 2 in tempo per la parte successiva del gioco. Al nostro trionfale ritorno a scuola, Quistis ci chiederà di cambiarci indossando l'uniforme dell'istituto e quindi di incontrare la nostra nuova squadra, composta da Seifer e Zell, per prepararci alla nostra prima missione.

LA MISSIONE DOLLET
Dopo essere saltati nella nostra macchina al parcheggio, dovremo dirigerci verso Balamb City, a sudovest di Balamb Garden.
Raggiungiamo la città, liberiamoci della macchina, dirigiamoci al porto e saliamo sull'imbarcazione che vi è ormeggiata. Assisteremo quindi a una breve scena che ci illustrerà lo scontro che staremo per affrontare. Dopo il breve viaggio, abbandoniamo la barca e dirigiamoci all'interno della città. Il nostro primo scontro, che ci vedrà affrontare un paio di guardie, ci offrirà una perfetta opportunità per mettere da parte qualche incantesimo di cura: sfruttiamola a dovere.
Raggiungiamo quindi la piazza cittadina, secondo i nostri ordini ed eliminiamo le guardie rimaste correndo nel vicolo in alto a destra. Ritorniamo verso la piazza e aspettiamo.
Dopo un po', in ogni caso, l'impazienza avrà la meglio su Seifer, che partirà di corsa lungo una delle strade: dato che è il nostro caposquadra, sarà nostro dovere seguirlo. Superiamo il ponte e ci ritroveremo di fronte alla scena in cui un soldato di Dollet è attaccato da un serpente.

ANACANDOUR
Non è propriamente un boss, anche se potrebbe esserlo benissimo. Il serpente è un mostro di livello 8, con una impressionante quotazione di 1248 HP, perciò non aspettiamoci che affrontarlo sia una passeggiata. Odia il freddo, perciò sfoderiamo tutti i nostri incantesimi del ghiaccio e diamogli una lezione.

LA TORRE DELLE COMUNICAZIONI
Dopo lo scontro, proseguiamo lungo il sentiero ed entriamo nella grande torre. A questo punto Seifer se la darà a gambe e saremo raggiunti da Selphie che dovrà consegnare un messaggio. Entriamo nella torre, ma guardiamoci intorno prima di salire con l'ascensore. Troveremo un punto di assimilazione nascosto alla nostra sinistra e un punto di salvataggio a destra, ma ci attenderà uno scontro pericoloso, perciò assicuriamoci che le nostre Guardian Force e la nostra magia siano a posto e che tutta la squadra abbia il massimo di energia. Salviamo quindi la nostra posizione e saliamo in ascensore. (Vedere Boss 2).

IL VIAGGIO DI RITORNO
Nemmeno il ritorno sarà facile. Biggs, in punto di morte, azionerà il 'Black Widow' in modo che ci attacchi all'uscita dalla torre.
Sleale, certo, ma... così è la vita. Quando raggiungeremo il piano terra con l'ascensore, controlliamo gli HP di tutti i personaggi e assegniamo la nuova Guardian Force a uno dei membri della squadra.
Salviamo nuovamente la partita e prepariamoci ad affrontare un altro boss. (Vedere Boss 3).

ANCORA BALAMB CITY...
Ritorniamo all'imbarcazione con Quistis e torniamo a Balamb City. Liberi da ulteriori impegni, saremo liberi di vagare per le strade raccogliendo qualche oggetto e dedicandoci alle esplorazioni. Non c'è molto da trovare in questo posto, ma l'albergo è ideale per riposarsi e per ripristinare l'energia di tutti i membri della squadra, comprese le Guardian Force; troveremo anche un punto di assimilazione e potremo esplorare la casa di Zell. OK: fatto questo, sarà il momento di ritornare al Balamb Garden.

IL DIPLOMA
Entriamo nel Balamb Garden e, dopo aver parlato con Cid, dirigiamoci verso la biblioteca, parliamo con Seifer e poi andiamo all'ascensore principale.
Usiamolo per salire fino alla nostra aula: sarà qui che ci riuniremo per conoscere i risultati dell'esame. Noi lo supereremo, ovviamente e Zell anche, ma Seifer no. Dirigiamoci verso l'aula per incontrare Seifer e quindi raggiungiamo il dormitorio per cambiarci indossando gli abiti eleganti per la festa del diploma. La festa in sé non richiede suggerimenti; possiamo dire che comprende alcune delle migliori sequenze filmate del gioco, quelle del ballo di Squall con Rinoa. È qui che i due si incontreranno per la prima volta.

BOSS 1
A questo punto dovremmo aver messo da parte qualche incantesimo del ghiaccio nel corso dei nostri viaggi per il mondo, perciò serviamocene: la vittoria nello scontro sarà presto nostra. Battendo Ifrit potremo aggiungerlo alla lista delle nostre Guardian Force e si tratterà di un'aggiunta notevole.



BOSS 2
Tre boss, tutti insieme. I primi due sono abbastanza semplici da battere, ma l'ultimo può creare qualche problema, specie con il suo fastidioso Mist Breath, in grado di sottrarre numerosi HP a tutti i personaggi in un solo colpo. Elvoret odia il vento, perciò prepariamoci a usare gli incantesimi Blizzard che avremo assimilato dai due robot.



BOSS 3
Affrontiamolo in modo normale, usando il Thunder in ogni occasione in cui sarà possibile e, quando ci verrà chiesto se vogliamo fuggire, facciamolo. Diamocela a gambe e scendiamo lungo la collina. Se saremo abili dovremmo imbatterci soltanto un'altra volta nel ragno: quindi, al ritorno in città, assisteremo a un breve filmato in cui vedremo Quistis venire in nostro soccorso.





IL CENTRO DI ADDESTRAMENTO

Dopo esserci incontrati con Quistis, dovremo ritornare al dormitorio per cambiarci e incontrare nuovamente Quistis, questa volta all'esterno del centro di addestramento. Qui, in una sorta di affettuoso ammiccamento a Jurassic Park, incontreremo qualche piccolo nemico e quindi un avversario più difficile, il T-Rexaur. Questi scontri saranno l'occasione ideale per assimilare incantesimi; troveremo anche un punto di assimilazione nel centro di addestramento. Ci saranno anche un sacco di punti esperienza a nostra disposizione. Dopo una breve scena dedicata a Quistis ritorneremo nel pieno del gioco e dovremo uscire dal centro di addestramento per riposarci un po'. Prima, però, ci sarà ancora un ultimo incarico da svolgere... (Vedere Boss 4).

LA PRIMA MISSIONE SEED

Non appena ci sveglieremo si presenterà un'emergenza: dopo esserci incontrati con Cid presso l'ingresso principale, otterremo la nostra prima missione SeeD vera e propria. Prima di andarcene, parliamo con lui due volte per ottenere il Magic Lamp; quando lo analizzeremo, saremo informati che dobbiamo salvare il gioco prima di servircene. Un ottimo consiglio. (Vedere Boss 5).

AVANTI...

Ritorniamo a Balamb City e acquistiamo un biglietto del treno per Timber. Una volta saliti sul treno, tutti cominceranno a sentirsi assonnati...

IL PRIMO SOGNO

La situazione sarà molto confusa all'inizio: sembrerà che tutti i personaggi siano svenuti e abbiano quindi assunto l'identità degli avversari, ovvero dei soldati galbadiani. Ogni colpo ricevuto dal nostro personaggio, ogni punto di esperienza e ogni oggetto raccolto, tuttavia, saranno aggiunti al NOSTRO punteggio...

BOSS 4

Non è un boss particolarmente tosto: i Raldo non sono che le armi di Granaldo, perciò se uccideremo loro per primi lo scontro finale con Granaldo sarà abbastanza facile... a proposito, Granaldo detesta il vento. Ora sarà finalmente il momento per un sonnellino: ritorniamo al dormitorio e... arrivederci al mattino dopo.



quindi, che succederà esattamente? Ne riparleremo nel dettaglio più avanti; per il momento, proseguiamo con il gioco. L'inizio sarà facile: corriamo attraverso la foresta, raggiungiamo il veicolo e saliamoci per raggiungere Deling City. Giunti lì, raggiungiamo l'albergo e ascoltiamo la pianista, di cui è innamorato Laguna. Quando finirà di suonare, seguiamola nella sua stanza e prepariamoci a una LUNGHISSIMA conversazione abbastanza noiosa. Lascerà quindi la stanza e i tre membri originali della squadra, Squall, Selphie e Zell, si risveglieranno sul treno molto confusi.

TIMBER

Scendiamo dal treno a Timber e incontriamoci con Watts, il nostro contatto, usando la parola d'ordine corretta. Se ce ne fossimo dimenticati, si tratta dell'ultima in fondo. Seguiamolo quindi fino al treno di Owl. Andiamo a svegliare la principessa Rinoa, incontriamo il suo cane e ritorniamo indietro per ricevere tutte le informazioni relative alla nostra missione. In sostanza si tratterà di cercare di rapire il presidente di Galbadia su un treno in corsa. Niente di difficile: dal momento che prima di iniziare la missione riceveremo una miriade di consigli, non vale la pena di ripeterli qui. Scoviamo i codici giusti: non sarà difficile, dal momento che le traduzioni rimarranno sullo schermo per tutto il tempo. Rubiamo la macchina del presidente e prepariamoci ad affrontarlo. Faremo bene a salvare il gioco, prima, anche se lo scontro non sarà difficile come potrà sembrare a prima vista. (Vedere Boss 6).

BOSS 5



Affrontiamo la battaglia facendo in modo che almeno uno dei personaggi abbia un oggetto selezionato come abilità, perché quasi sicuramente sarà necessario utilizzare un Phoenix Down o due. Inoltre, non preoccupiamoci troppo delle Guardian Force, perché è necessario troppo tempo per caricarle e saranno sostanzialmente inutili. Faremo molto meglio a servirci dell'incantesimo Double con qualunque personaggio possa utilizzarlo, se possibile con tutti e tre; quindi, potremo impadronirci degli incantesimi Demi di Diablos. Rigettiamoglieli contro: anche se la maggior parte non lo colpirà, la loro potenza combinata con l'incantesimo Double dovrebbe essere sufficiente a darci la vittoria. Una volta sconfitto, il boss si trasformerà in una potente Guardian Force.

ESPLORIAMO TIMBER

Scopriremo a questo punto che il vero presidente sta per trasmettere un comunicato televisivo dagli studi TV di Timber: il nostro compito successivo, quindi, sarà di raggiungere questo luogo. Durante il nostro viaggio attraverso la città ci imbatteremo in qualche guardia galbadiana, ma non è il caso di preoccuparsi perché si tratta di tipi molto semplici da battere: sarà un'ottima occasione per aumentare il numero dei nostri incantesimi e dei nostri punti di esperienza.

LO STUDIO TELEVISIVO

Dopo di che, raggiungiamo il pub. Parliamo con l'ubriaco a proposito della carta e lui si farà da parte, permettendoci di accedere al vicolo sul retro e quindi all'ingresso degli studi televisivi. Muovendoci in questa direzione ci accorgeremo che la trasmissione televisiva è già iniziata: tutto sembrerà andare per il meglio, fino a quando Seifer e Quistis non manderanno tutto a monte. A questo punto le cose si metteranno male e faremo meglio a seguire Quistis all'esterno dell'edificio e quindi fino alla stazione ferroviaria, questa volta quella vicino all'Owl's Tears, per fare ritorno al Balamb Garden. Sulla via del ritorno dovremo perlustrare la grande foresta di Roswall e assistere alla sequenza di sogno successiva. Ci ritroveremo con Laguna e compagni in un'altra foresta: a quanto pare, il gruppo si sarà perso e Laguna avrà dimenticato la mappa. Sarà tutto molto semplice, però e ci ritroveremo nelle miniere prima ancora di rendercene conto. A questo punto le cose si metteranno male e faremo meglio a seguire Quistis all'esterno dell'edificio e quindi fino alla stazione ferroviaria per fare ritorno al Balamb Garden.

Sulla via del ritorno dovremo perlustrare la grande foresta di Roswall e assistere alla sequenza di sogno successiva. Ci ritroveremo con Laguna e compagni in un'altra foresta: a quanto pare, il gruppo si sarà perso e Laguna avrà dimenticato la mappa. Sarà tutto molto semplice e ci ritroveremo nelle miniere prima ancora di rendercene conto.

BOSS 6

Qui scopriremo che il presidente è un impostore, nient'altro che un'esca piazzata sul treno per allontanarci dalle trame del vero presidente. Eliminare il falso presidente sarà semplice, ma poi si trasformerà in Gerogero, uno zombie decisamente più fastidioso. In ogni caso, non perdiamo tempo tentando di uccidere Gerogero, che si servirà di magie decisamente potenti; trattandosi di uno zombie, infatti, può essere ucciso in un colpo solo con la pozione Phoenix Down. Davvero comodo, no? Prima di utilizzare la pozione, però, dovremo frugare il cadavere alla ricerca di incantesimi: la sua carcassa nasconde infatti alcuni incantesimi Double molto utili.



LE MINIERE

Le miniere hanno un andamento abbastanza lineare fino a quando non ci ritroveremo in un punto con dei portelli d'acciaio sul pavimento. Esaminiamo l'interruttore posto nell'angolo in alto a destra del portello e tendiamo una trappola al soldato Esthar. Proseguiamo quindi verso destra e, quando sarà possibile, andiamo diritti. Raggiunta una bomba, azioniamo prima l'interruttore rosso. La nostra abilità sarà premiata: la bomba eliminerà infatti due gruppi di soldati nemici, senza torcere un capello ai membri della nostra squadra. Il resto della miniera è molto semplice; dopo qualche piccolo scontro e un lungo balzo, ci ritroveremo in compagnia di Squall e della squadra.

GALBADIA GARDEN

Entriamo nel giardino e attendiamo nella stanza degli ospiti, che troveremo imboccando l'uscita posta più a nord nella stanza principale e salendo le scale. Nel frattempo Quistis cercherà il direttore. Dopo aver appreso che Seifer è stato catturato dalla strega Edea e sta per essere giustiziato potremo andarcene, dal momento che qui non troveremo nulla di interessante da prendere. Ritorniamo quindi nella parte anteriore del giardino. Il direttore, Martine, apparirà finalmente informandoci che la nostra prossima missione consisterà nell'assassinare Edea e che a tale scopo potremo servirci dell'aiuto di un cecchino, tale Irvine Kinneas. Irvine si unirà alla squadra e noi, dopo aver deciso la formazione, dovremo lasciare Galbadia Garden e dirigerci a nord-ovest verso la stazione ferroviaria, che si trova nel tunnel al termine della passerella stretta.

DELING CITY

OK, ora cominceremo ad avvicinarci alla fine del primo CD. Lasciamo la stazione ferroviaria di Deling City e saliamo sul primo autobus che troveremo. Scendiamo alla prima fermata e dirigiamoci verso la parte destra dello schermo fino a trovare una guardia; sarà difficile da scorgere, ma guardiamo con attenzione. Quando la troveremo, la guardia non ci lascerà entrare senza una parola d'ordine e ci consiglierà di recarci alla tomba del re ignoto per ottenerla. Acquistiamo la sua mappa per 5000 Gil e scegliamo quindi l'opzione per farci scortare dalla guardia fuori città.

LA TOMBA

Trovare la tomba sarà facile e ancora più facile sarà individuare il codice: si trova sul Gunblade azzurro appena dopo l'ingresso. Nella tomba, però, troveremo molte altre cose se ci prenderemo il tempo per una perlustrazione. Fortunatamente saremo in possesso di una mappa, perciò dirigiamoci verso il lato orientale della tomba. Qui troveremo Sacred, il nuovo boss. Si tratta di un avversario tosto e non potremo affrontarlo bene in questa occasione. Ci sarà un breve scambio di colpi da entrambe le parti, poi il boss se la darà a gambe. Saliamo sulla sommità della tomba: nella stanza vedremo una catena. Esaminiamola e l'acqua uscirà dalla barriera. Tutto bene. Raggiungiamo quindi l'ultima stanza sul lato ovest della tomba e azioniamo i meccanismi che vi troveremo: in questo modo attiveremo anche il ponte che ci condurrà al nascondiglio dei prossimi due boss. Sarà meglio, però, uscire per un momento dalla tomba e salvare il gioco, per poi ritornare all'interno e affrontare i due nuovi boss. (Vedere Boss 7).

BOSS 7

Entrambi i boss sono Guardian Force della Terra, il che significa che possono ripristinare la propria energia semplicemente toccando il suolo. Cosa fare, dunque? Lanciare un incantesimo Float contro entrambi i boss, assicurandoci di disporre di un numero sufficiente di incantesimi Cure e che tutti i membri della squadra abbiano un Double. Scateniamo inoltre contro i due boss tutti gli incantesimi Aero e Thundara che abbiamo.



ANCORA A DELING

Ci ricordiamo il codice? Tanto meglio, perché ora potremo consegnarlo alla guardia che ci permetterà quindi di entrare nel Caraway's Mansion.

BOSS 8



Due boss molto insidiosi, nel cui repertorio ci sono incantesimi particolarmente fastidiosi. Lasciamo perdere Ifrit, ma usiamo tutte le altre Guardian Force contro i boss. Il loro attacco peggiore è il Magma Breath, in grado di pietrificarci. Al di sopra della nostra testa apparirà un contatore che conterà alla rovescia da 20 a 0. L'incantesimo Esuna può contrastare questo attacco, ma dovremo usarlo in fretta.

Raggiungiamo la porta anteriore, salviamo la nostra posizione ed entriamo. Dopo un po' apparirà il generale, che ci darà le indicazioni necessarie per assassinare la strega. Seguiamolo attraverso la città: ci indicherà i punti più importanti lungo il percorso della strega. Saremo quindi liberi di vagare attraverso la città: potremo per esempio potenziare qualcuna delle nostre armi nel Junk Shop. Quando ne avremo abbastanza, ritorniamo al Caraway's Mansion e dividiamoci in due squadre: quella del cecchino e quella della porta. A questo punto la situazione diverrà un po' confusa, perché l'azione di gioco continuerà a spostarsi dalla squadra di Squall a quella di Quistis. In breve, Rinoa scapperà dal Caraway's Mansion, Squall e Irvine terranno d'occhio la posizione della strega e Quistis e compagnia ritorneranno al Caraway's Mansion alla ricerca di Rinoa. A quel punto, Quistis rimarrà bloccata nella casa e



sarà necessario elaborare un piano rapido per tirarla fuori.
Rinoa, dal canto suo, deciderà di prendere in mano la situazione e attaccherà da sola la strega, arrampicandosi sulle casse e salendo sul tetto. Naturalmente farà fiasco e saranno i ragazzi a doverla salvare. La fuga di Quistis sarà facilitata da un grandioso enigma alla Resident Evil. Mettendo un bicchiere sulla statua nell'angolo a sinistra della stanza, apriremo un passaggio segreto e tutti saranno in salvo. Scendiamo le scale, attraversiamo le fognature e abbandoniamo quest'area saltando al di là dell'ingranaggio ad acqua.

IN BATTAGLIA

Ritorniamo a Squall e Irvine. I due seguiranno lo stesso percorso verso il tetto imboccato da Rinoa. Visto che a quanto pare Rinoa sarà in grave pericolo, arriveremo proprio al momento giusto... (Vedere Boss 8).

ESCAPE

Fortunatamente, per il momento i guai di questi due personaggi saranno finiti; dopo aver recuperato Rinoa, raggiungeranno il punto indicato dal generale. Esaminiamo il fucile a sinistra dell'ingresso e... torniamo all'altra squadra.

LE FOGNATURE

Ritornati in compagnia di Quistis, troviamo l'uscita dalle fognature: non sarà difficile. Quando arriveremo in fondo e ci arrampicheremo all'esterno lungo la scaletta, saranno esattamente le otto... tempo di andare al lavoro. Azioniamo l'interruttore presente in questa stanza per far abbassare il cancello. A questo punto la palla passerà a Squall e Irvine.

VECCHI NEMICI

Tutto sembrerà andare per il meglio, ma si direbbe che tutti abbiano sottovalutato i poteri di Edea, perché il proiettile esploso contro di lei verrà deviato senza provocarle alcun danno. Squall capirà che è il momento di affrontare ancora una volta Seifer e abbandoneranno la sicurezza del palazzo per andare incontro al suo vecchio nemico. (Vedere Boss 9 e 10).

ANCORA CON LAGUNA

Al nostro risveglio, dopo la visita del bambino, usciamo di casa ed entriamo nel pub attraverso la porta accanto per incontrare un vecchio compagno di squadra. Dopo un breve dialogo, andiamocene in compagnia di Kiros e iniziamo a pattugliare la città. Andiamo a sud ripulendo le strade e quando raggiungeremo il punto più meridionale saremo alla fine del nostro giro e potremo ritornare al pub. Dopo aver parlato con Raine, usciamo nuovamente e ritorniamo in casa. A quel punto dovremo svegliarci...

NELLE CELLE

Riunendoci con il gruppo originario capiremo che Squall e Irvine hanno fallito il loro tentativo di assassinare Edea. Quel che è peggio è che noi, ovvero Zell, Selphie e Quistis, siamo chiusi in una cella, mentre stanno torturando Squall per fargli rivelare i veri piani del SeeD. Quando la piccola creatura simile a una tigre entrerà nella cella assicuriamoci di aiutarla, perché subito dopo l'azione cambierà e noi potremo vedere la difficile situazione in cui si trova Squall. Seifer starà torturando Squall e, sebbene sia convinto che Squall sappia più di quanto non lasci credere dei membri del SeeD, non potrà farsi dire altro; ricordiamo che Seifer non è diventato un membro effettivo del SeeD. Quando ci verrà chiesto di prendere una decisione durante la tortura, scegliamo quella che 'ci costerà la vita': niente paura, non sarà così. Il gioco ritornerà quindi ai prigionieri della cella. Zell deciderà di averne avuto abbastanza e tenterà di scappare dalla cella. Uniamo tutte le Guardian Force prima di uscire, perché tra non molto dovremo affrontare uno scontro; partendo dal settimo piano, saliamo di un livello e affrontiamo il combattimento con le due guardie. Dopo di che... guarda guarda, due vecchie conoscenze venute a prendersi la rivincita.
(Vedere Boss 11).

SU O GIÙ?

A questo punto dovremo affrontare in sostanza una corsa attraverso la prigione, ma che direzione dovremo prendere? Ci servirà il 'Combat King 001' del primo piano, perciò il consiglio è di cominciare scendendo verso il basso. Ecco alcune delle cose che troveremo lungo il cammino.
Piano 7 - Partiremo da qui.
Piano 6 - Qui c'è solo un punto di salvataggio.
Piano 5 - Su questo piano troveremo un tizio con il quale giocare a carte.
Piano 4 - Perlustrando le celle troveremo una tenda.
Piano 3 - Qui non c'è molto...
Piano 2 - ...e qui nemmeno.
Piano 1 - Un punto di salvataggio, più il 'Combat King 001'. Ora ritorniamo di sopra.
Piano 8 - Cerchiamo un uomo che ha qualcosa da vendere.
Piano 9 - Qui troveremo un punto di assimilazione per il Berserk.
Piano 10 - Qui potremo salvare il gioco e giocare a carte con qualcuno.
Piano 11 - Un punto di assimilazione per il Thundaga e una nuova occasione per giocare a carte.
Piano 12 - Qui non c'è nulla.
Piano 13 - Dirigiamoci verso la stanza delle torture per incontrare Squall.

Ora ci aspetterà una parte difficile. Dopo aver trovato Squall, lasciamo la cella. Dopo una breve sequenza, Zell si staccherà dal gruppo. Raggiungiamo il centro della prigione, troviamo l'ascensore e scendiamo al piano terra. Il controllo cambierà nuovamente e ci ritroveremo con Zell. Scendiamo verso il basso, affrontando tutti i soldati che incontreremo, fino a quando verremo fermati da un gruppo di soldati: sarà consigliabile dividerci in due gruppi.

LA SQUADRA SI DIVIDE

Irvine dovrà scendere al primo piano: occhio al punto di salvataggio al sesto piano, perché potrebbe servirci tra poco. Dopo che avremo messo al sicuro Irvine e compagni, il gioco ritornerà al gruppo di Squall e qui le cose cominceranno a farsi più difficili. Cerchiamo di salire, ricordandoci di parlare con tutti i Moomba che incontreremo sul nostro cammino, perché potranno sicuramente fornirci qualche oggetto interessante... come delle carte, per esempio.
Quando avremo raggiunto il 15° piano, dirigiamoci verso l'angolo in basso a destra per affrontare il boss successivo. (Vedere Boss 12.)

I MISSILI

Dal momento che il Balamb Garden sarà minacciato di distruzione, i nostri intrepidi eroi dovranno a) cercare di avvertire il personale del Balamb Garden dell'attacco imminente e b) impedire l'attacco stesso. Proprio così: sarà nuovamente il momento di separarsi. La squadra di Squall si dirigerà verso il Balamb Garden per portare la notizia dell'attacco, mentre Selphie e gli altri faranno rotta per la base missilistica.
Cominciamo da Squall. Dovremo salire di soppiatto sul treno, perciò attraversiamo l'apertura in basso e saltiamo sul treno non appena si metterà in movimento. Passiamo a Selphie. Prendiamo la macchina, raggiungiamo la base ed entriamo: la troveremo a nord-ovest della prigione. Se ci perderemo, consultiamo la mappa. Usciamo dalla macchina e dirigiamoci a sinistra. Dopo aver esaminato la cassa posta tra le due porte, vedremo aprirsi quella a sinistra. Entriamoci. Ignoriamo la guardia sull'altro lato della porta e proseguiamo fino a incontrare il successivo punto di salvataggio. Dirigiamoci verso l'angolo in basso a sinistra dello schermo e quindi, quando troveremo le prime due guardie, parliamo con loro e ritorniamo all'ultimo punto di salvataggio. Se, come è probabile, ci troveremo sulla strada giusta, vedremo una porta alla nostra destra. Varchiamola e, dopo aver parlato con le due guardie, scegliamo la prima opzione, dicendo loro di andarsene. Ora le cose cominceranno a complicarsi, o quantomeno sono difficili da spiegare. Ritorniamo al di là del secondo punto di salvataggio e delle due guardie appena incontrate. Selphie ora comincerà a rendersi utile e, dopo aver trafficato un po' con i comandi, cosa che potremo farle fare premendo ripetutamente il pulsante Quadrato, riuscirà a sottrarre un po' di energia alla base. Quando lasceremo la stanza, saremo affiancati dalle guardie piazzate all'esterno. Parliamo con loro e diciamo loro che stavamo per chiamarle. Se ne andranno e noi dovremo seguirle fino alla stanza dei circuiti, dove potremo eliminarle senza timore di destare sospetti nel resto della base.
Ritorniamo quindi alla porta di prima: quando tenteremo di aprirla, una guardia cercherà di fermarci. Se sceglieremo la prima opzione in entrambi i casi in cui avremo a che fare con la guardia, dovremmo riuscire a varcare la porta. Piazziamo Selphie esattamente in mezzo ai due soldati e premiamo ripetutamente il pulsante Quadrato per mettere in posizione la piattaforma di lancio. Individuiamo i pannelli di controllo che si trovano all'esterno sotto la luce rossa e quindi esaminiamo l'armamento, che dovrebbe consistere in missili cruise BAG0003A. Miriamo quindi il bersaglio. Ora la situazione si farà ancora più noiosa e complessa... Fissiamo il margine di errore al massimo e quindi inseriamo i dati nel terminale principale. Effettuiamo quindi una prova simulata, usciamo dal sistema e salviamo la nostra posizione prima di raggiungere la sala comandi, posta a sud dei pannelli di controllo.

AUTODISTRUZIONE

Parliamo con la guardia, che ci lascerà passare, poi controlliamo i pannelli a destra, al centro e a sinistra per interrompere la procedura di lancio. Varchiamo la porta sullo sfondo a destra e quindi esaminiamo il terminale in alto a sinistra. Attiviamo la sequenza di autodistruzione e fissiamo il tempo a 20 minuti: in questo modo dovremmo avere a disposizione tutto il tempo necessario. La porta nella parte in basso a destra dello schermo dovrebbe ora essere accessibile e ci permetterà di prendere una scorciatoia. Ciò avverrà soltanto se fisseremo un limite non superiore a 20 minuti. Usciamo. Ritorniamo nel punto in cui avevamo lasciato la macchina e ritorniamo al magazzino delle testate. Parlando con il soldato sulle scale otterremo da lui una password per il

BOSS 9

È un vero peccato, ma Seifer è abbastanza facile da battere. Se ci ritroveremo a corto di HP, sottraiamogliene un po' e semplicemente attribuiamoli a noi stessi. Non dovrebbe servirci ulteriore aiuto.



BOSS 10



Edea è molto forte e dispone inoltre di un gran numero di potenti incantesimi da lanciare contro di noi: possiamo aspettarci di perdere oltre 350 HP a ogni attacco. Assegniamo l'incantesimo Carbuncle a ciascun membro della squadra: ovviamente, ogni incantesimo che Edea lancerà contro di noi verrà rispedito contro di lei. Se anche dovesse lanciare l'incantesimo Dispel per spezzare il Carbuncle, dovendo ripetere la manovra per tutti i membri della squadra Edea impiegherà un sacco di tempo, consentendoci di sferrare contro di lei qualche attacco decente.

BOSS 11



Probabilmente decideremo di usare le Guardian Force: quelle legate all'acqua rappresentano sempre la scelta migliore contro i nemici meccanici.

BOSS 12



Quezacotl è di gran lunga la migliore Guardian Force da usare contro i robot; quanto agli altri membri della nostra squadra, otterremo i migliori risultati con gli incantesimi Thunder. Altre cose a cui fare attenzione? Certo, i robot hanno un insidioso asso nella manica costituito dai loro 'micro-missili'. Questi ultimi sono in grado di sottrarci una buona metà dei nostri HP, perciò teniamo a portata di mano gli incantesimi di cura di livello 3. Ritorniamo quindi allo schermo precedente ed esaminiamo il pannello di controllo nella parte in alto a destra del monitor: Irvine dirà a Squall cosa fare. Qui sarà il caso di essere molto prudenti, perciò scendiamo le scale per salvare la nostra posizione e quindi ritorniamo di sopra, superiamo il ponte e aspettiamo che Squall si separi dal resto della squadra. Se saremo incerti sulla nostra posizione, potremo assistere a due sequenze filmate. In una Squall attraverserà il ponte e nell'altra lo attraverseranno gli altri membri della squadra.

BOSS 13



L'attacco principale di questo boss è un aggeggio chiamato Beam Cannon. Sfruttiamo a nostro vantaggio la disponibilità di incantesimi Protect e Shell e difendiamo la nostra squadra per mezzo di questi incantesimi: gran parte degli attacchi del boss dovrebbero andare in fumo. Le migliori Guardian Force da utilizzare qui sono Brothers, Quezacotl e Shiva; inoltre sarà meglio disporre di una scorta decente di incantesimi di cura di livello 2, perché ce ne servirà qualcuno durante questo combattimento.

computer posto all'esterno del magazzino. Inseriamo la password, EDEA ed esaminiamo il computer fino a individuare il menu del bersaglio. Scegliamo l'opzione per fissare il margine di errore, impostiamo il valore al massimo e selezioniamo l'opzione di caricamento dei dati.
Quando ci verrà richiesta una risposta, scegliamo 'sì'. Lasciamo quindi il computer e l'intera base e prepariamoci ad affrontare un boss. (Vedere Boss 13.)

BOSS 14



Questo doppio boss odia il fuoco, perciò usiamo una buona quantità di incantesimi del fuoco di livello 2. Questi incantesimi funzionano bene, ma Ifrit funziona ancora meglio: carichiamolo, quindi, tenendo i boss sotto attacco mediante incantesimi Fire scagliati dal resto della squadra. La velocità dei boss rischierà di renderci le cose più difficili, perciò se disponiamo di qualche incantesimo Slow serviamocene contro i due Oilboyle.

SQUALL PROCEDE

Dopo un breve scontro con il corpo insegnante del Balamb Garden, che non ha mai apprezzato molto i nostri eroi, entriamo per incontrare Raijin e Rujin che, incredibile ma vero, saranno ancora lì. Ci informeranno che il Balamb Garden sta per essere sopraffatto da un attacco di mostri... non c'è un attimo di pace, eh?
Il nostro compito successivo sarà scovare Cid. Faremo meglio a partire da sinistra: attraversiamo il Balamb Garden, perlustrando tutti i punti durante il nostro passaggio.
Lungo il cammino, però, ricordiamoci di parlare con tutti gli studenti che incontreremo, perché spesso saranno in possesso di informazioni o di oggetti utili che potranno servirci in combattimento. Combattimento? Proprio così: ogni angolo del Balamb Garden sarà ora infestato dai mostri, perciò rifomiamo la nostra squadra prima di entrare nella prima stanza, l'infermeria: ci si rivedrà una volta giunti dall'altra parte.
Un'ultima annotazione: non cerchiamo di evitare gli scontri passando direttamente alla stanza successiva, perché il gioco ci impedirà di proseguire finché non avremo attraversato tutte e sette le stanze di questo piano del Balamb Garden.

BOSS 16



Optiamo per gli incantesimi Thundara e per la Guardian Force Quezacotl e, se vorremo proprio assicurarci una vittoria rapida e sicura, usiamo gli incantesimi Blind. Dopo che avremo battuto il boss arriveranno Selphie e la sua squadra. Dopo la scena filmata, tutti i membri della nostra squadra se ne andranno lasciando soli Squall e Rinoa. Parliamo con Rinoa scegliendo una qualsiasi opzione, poi ritorniamo al Balamb Garden.

TROVARE CID

Dopo aver visitato tutte e sette le stanze, vedremo Xu salire sull'ascensore. Seguiamola e parliamole dell'attacco missilistico. Ci risponderà di informare Cid della faccenda. Saliamo al terzo piano, parliamo con Cid e quindi scendiamo in cantina per prendere l'oggetto che secondo Cid potrà salvare il Balamb Garden. Quando l'ascensore si fermerà, esaminiamo il pavimento alla ricerca della botola. Apriamola e scendiamo le scale. Entriamo nella stanza a sinistra ed esaminiamo il grosso rubinetto. Dovremo premere Quadrato con la massima velocità e quante più volte possibile per azionare in tempo il rubinetto. Ora potremo scendere tranquillamente la scaletta. Nell'area successiva, scendiamo le scale: troveremo una pietra magica. Proseguiamo e assistiamo a un filmato. Cerchiamo quindi di arrampicarci lungo la scaletta; a un tratto, Squall costringerà la scaletta a raggiungere l'altro lato. Se azioneremo i comandi posti a destra, riusciremo alla fine a far tremare il pavimento. Esaminiamo quindi la scaletta e scegliamo la prima opzione, per utilizzarla per scendere. Troviamo la porta con la luce intermittente. Dopo averla esaminata potremo scendere le scale. In quest'area troveremo una maniglia: spingendola potremo procedere e salvare il gioco nel successivo punto di salvataggio. (Vedere Boss 14).



LE COLONNE PERICOLANTI

Varchiamo la porta e scendiamo la scala. Dopo il breve filmato, dirigiamoci a sinistra: ci ritroveremo di fronte a una grande colonna. Saliamo, esaminiamo il lato destro e assistiamo a un nuovo filmato. Il suolo tremerà e la colonna si alzerà, permettendo a Squall e compagni di raggiungere il terzo piano. Ritrovato Cid, parliamo con lui e scegliamo una qualsiasi delle opzioni. Dopo di che, raggiungiamo il secondo piano e quindi la porta con la luce rossa. Dopo il nuovo breve filmato, ritorniamo all'ascensore: scopriremo che Cid sarà alla nostra ricerca. Saliamo sull'ascensore: ancora una volta, il gioco ci condurrà in una direzione completamente diversa, facendoci assistere a un altro filmato. C'è del marcio in Danimarca e non si tratta di uova. Una volta riassunto il controllo del gioco, conduciamo Squall dal suo letto fino in anticamera. Dopo aver parlato con un membro del corpo insegnante del Balamb Garden, che ci dirà di andare in cantina, scendiamo per ritrovare nuovamente Cid; prepariamoci a una scioccante rivelazione e a un combattimento coi fiocchi. (Vedere Boss 15.)

L'ANNUNCIO DI CID

Dopo un altro filmato, Squall ritornerà al dormitorio. Lasciamo la stanza: Cid farà un annuncio. L'inquadratura passerà a riprendere Cid; poco dopo, toccherà di nuovo a noi.

FISHERMAN'S HORIZON

Ora Squall si troverà con Cid nella sala comandi. Scendiamo e il nostro gruppo si riunirà con noi. Ora il Balamb Garden sarà attraccato presso la città di Fisherman's Horizon. Saliamo al secondo piano con l'ascensore e raggiungiamo la porta con la luce rossa intermittente: ci ritroveremo nella città di Fisherman's Horizon. Attraversando il ponte parliamo con tutti e, quando arriveremo all'angolo, assistiamo al filmato. Usciamo dall'area e dirigiamoci in fondo a destra. Parliamo con l'uomo e scegliamo la prima opzione, per entrare in città. Quando vorremo ritornare al Balamb Garden, non dovremo che parlare con il tizio con la maglietta chiara. Scendiamo: vedremo un mulino a vento circondato dall'acqua. Raggiungiamo il mulino e saliamo le scale fino al secondo piano: assisteremo quindi a una sequenza in cui compariranno un uomo e sua moglie. Teniamo d'occhio l'angolo a destra di questa stanza, perché c'è nascosto un punto di assimilazione. Assimiliamo 'Ultima' e usciamo dal mulino: assisteremo a un'altra sequenza filmata relativa alla nostra squadra, poi potremo uscire. Incontreremo quindi nuovamente l'uomo con la moglie; dopo di che, dirigiamoci lungo il sentiero a destra fino al binario ferroviario in disarmo. Nell'edificio vedremo un uomo minacciato da un capitano galbadiano. Scegliamo la prima opzione per aiutarlo: avremo la sorpresa di incontrare un altro boss conosciuto. (Vedere Boss 16.)

LA FESTA

Qui incontreremo Irvine che, fortunatamente, si unirà nuovamente a noi. Dirigiamoci verso il cortile: troveremo Selphie e assisteremo a una breve sequenza filmata dedicata a lei e a Irvine. Squall si troverà quindi nella sala comandi in compagnia di Cid. L'inquadratura passerà a riprendere le altre parti del Balamb Garden in cui si troveranno gli altri membri della squadra, quindi ci ritroveremo nella nostra stanza. Verranno poi nuovamente inquadrati gli altri membri della squadra, che organizzeranno un concerto presso il mulino per far stare allegro Squall... che carini. Dovremo scegliere gli strumenti per Zell, Irvine, Selphie e Quistis. Sono otto in tutto. La canzone che sceglieremo avrà grande importanza per la trama del gioco. Quella giusta è la prima, perché le altre due farebbero sentire Squall a disagio... deve proprio aver avuto una brutta giornata. Scegliamo quindi Chitarra, Violino, Flauto e Tip Tap. Non descriveremo la scena della festa per non rovinare la sorpresa: comunque, farà venire un nodo in gola anche ai più freddi tra noi... Al termine, Squall si sveglierà. Usciamo dalla stanza insieme a Rinoa, scegliendo la seconda opzione disponibile. Quando raggiungeremo il mulino assisteremo a un altro filmato, poi dovremo scendere. Andiamo a destra: vedremo un computer portatile sul pavimento. Esaminiamolo e assistiamo alla sequenza filmata. Dopo il filmato, Squall si ritroverà nella sua stanza. Quando il sogno finirà, rechiamoci al terzo piano. Qui potremo pilotare noi stessi il Balamb Garden.

L'ASTRONAVE

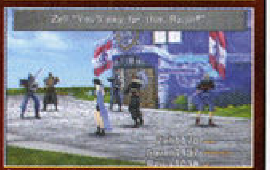
Dirigiamoci verso Timber o Winhill, dove potremo dedicarci ad alcuni diversivi che ci frutteranno un po' di magie e qualche carta, ma se saremo a corto di tempo lasciamo perdere gli oggetti extra e puntiamo direttamente su Balamb City.

BALAMB CITY

La sentinella galbadiana ci lascerà passare soltanto perché saremo in possesso di informazioni su Ellone. Prima di proseguire verso il Balamb Hotel, esaminiamo le case, in particolare quella di Zell. Dovremo quindi trovare il capitano: dirigiamoci verso il molo e parliamo con tutti i soldati che

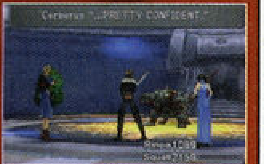


BOSS 17



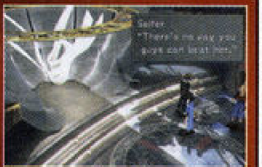
È un combattimento molto difficile. Entrambi i boss sono forti e capaci di scatenare tremendi attacchi; serve quindi una buona scorta di incantesimi Protect, in particolare i Blind. Assimiliamo immediatamente le Guardian Force e usiamone una qualsiasi; lasciamo perdere Quezacotl, comunque. Dopo lo scontro c'è una sequenza con Fujin e Raijin; poi se ne andranno e noi ci ritroveremo all'Balamb Garden. Al ritorno di Selphie dovremo raggiungere il Travia Garden, nel continente di nord-est .

BOSS 18



Per quanto riguarda l'attacco, scagliamo addosso al boss tutto quello che abbiamo, eccetto gli incantesimi del vento o del tuono: quelli dell'acqua e del fuoco saranno particolarmente indicati. Non si tratta di un avversario particolarmente duro, perciò assimiliamo tutti i suoi gustosi incantesimi Triple, distribuiamoli alla nostra squadra e attacchiamo con la magia. Dirigiamoci verso l'uscita posta a sud-ovest e procediamo a sinistra per parlare con lo studente che troveremo qui, dal quale otterremo la chiave di livello 3. Ritorniamo alle scale e usiamole per risalire al secondo piano. Andiamo a sinistra, prendiamo un altro ascensore e serviamocene per raggiungere un altro punto di salvataggio. Troveremo anche qualcos'altro...

BOSS 19



Non aspettiamoci un altro combattimento facile, perché Seifer sarà molto, molto più forte questa volta. Cominciamo con il distribuire a noi stessi e ai membri della squadra incantesimi protettivi e facciamo attenzione all'attacco 'Demon Slice' che Seifer inizierà a usare quando i suoi HP scenderanno circa a 5000. Seifer concentrerà i suoi attacchi contro Squall, perciò usiamo il resto della squadra per respingere la magia di Seifer contro di lui o per curare Squall. Teniamo presente che un buon attacco a base di Guardian Force funzionerà a meraviglia contro l'avversario. Ritorniamo quindi nell'aula 2F e poi dirigiamoci a destra dalle scale. Entriamo nell'auditorium alla nostra destra e... guarda guarda, chi si vede!

BOSS 15



Distruggiamo i due globi, perché se diventeranno rossi saranno guai. Affidiamo a due dei membri della squadra il compito di attaccare i globi: Squall dovrà dedicarsi alla parte centrale. Quando apparirà il 'vero' Norg, usiamo Leviathan e proseguiamo l'attacco per mezzo di incantesimi del vento, magie Demi o Guardian Force. Dopo lo scontro, andiamo al dormitorio e salviamo il gioco e poi in infermeria a parlare con il dottore. Scegliamo la seconda opzione e usciamo nel corridoio per vedere Xu. Al secondo piano raggiungiamo la porta con la luce rossa. Ellone partirà con la nave.

BOSS 20



Sembrava troppo facile, non è vero? Seifer è tornato portandosi dietro Edea, perciò facciamo attenzione perché dovremo affrontarli insieme. Prima di tutto, non preoccupiamoci di nient'altro che di sottrarre la Guardian Force Alexander da Edea; quindi, proteggiamo tutta la squadra con gli incantesimi Shell. Non potremo infatti usare l'incantesimo Carbuncle in questo combattimento. Seifer non rappresenterà un grosso problema, ma per battere Edea ci servirà la Guardian Force Diablos. Occhio ai suoi incantesimi Death; teniamo inoltre un personaggio pronto con le pozioni Phoenix Down per i rivali... è probabile che ce ne saranno un po'. Edea ha l'abitudine di utilizzare gli incantesimi Reflect, ma niente paura: potremo neutralizzarli facilmente con gli incantesimi Dispel.

troveremo a bighellonare lì. Squall scoprirà che il capitano se n'è andato subito dopo aver pescato. Troveremo inoltre un giornalista nascosto nell'angolo in basso a destra al molo. Potremo pagarlo per ricevere informazioni, ma facciamo attenzione perché in questo modo abbasseremo il nostro grado SeeD. Se non ce ne importa un accidente, avremo trovato l'uomo giusto in grado di darci tutte le informazioni sulla nostra successiva destinazione. Ritornando alla casa di Zell, in cui potremo riposarci e salvare il gioco, scopriremo che il capitano ha appena usato la cucina; usciamo in fretta e ritorniamo al molo. Il cane che vi troveremo condurrà Squall dal capitano, che in quel momento si troverà alla stazione ferroviaria: andiamoci, incontriamoci con Raijin e seguiamolo fino all'albergo. (Vedere Boss 17.)

TRABIA GARDEN

Seguiamo Selphie fino a quando incontrerà il suo ex compagno di classe che ha la carta di Selphie. Lasciamo quindi Selphie e riuniamoci con il resto della squadra al campo da basket. Giunti al campo assisteremo a un flashback: controllando Squall, dovremo dirigerci verso la spiaggia. Poi, dopo aver parlato con i bambini, varchiamo la porta visibile alla nostra destra.

IL DORMITORIO

Dovremo parlare con uno studente a destra dei dormitori, che alluderà all'esistenza di un tesoro nascosto. Partendo dalla statua, facciamo esattamente cinque passi verso sud e perlustriamo il suolo alla ricerca del 'tesoro'. Se avremo problemi a trovarlo, non dovremo che premere ripetutamente ⊗ nei pressi dell'area.

BALAMB GARDEN

Utilizzando la mappa, dirigiamo il Balamb Garden verso l'orfanotrofio. Durante il viaggio ci imbatteremo in Edea; poi prepariamoci per l'arrembaggio. La situazione inizierà a farsi spinosa, per almeno una mezz'ora, perciò teniamo pronta e ben rifornita di HP l'intera squadra. Quando dovremo dare gli ordini agli studenti,

BOSS 21



Nessun problema: sottraiamogli tutti gli incantesimi che potremo e usiamo le Guardian Force Shiva o Alexander per attaccarlo.

scegliamo prima la rotta per il Garden, poi ordiniamo di prepararsi all'attacco, preparare le difese, chiamare i compagni, proteggere i compagni di classe più giovani. Concludiamo con il comando di fine (nessun ordine). Non preoccupiamoci degli altri ordini: qui dovremo risparmiare tempo e potremo fame a meno. Incontriamoci con i nostri compagni e, dopo aver indirizzato ognuno di loro alla propria posizione al secondo piano, dirigiamoci verso il cortile. Ci imbatteremo in Zell, impegnato a radunare le truppe. Ritorniamo al terzo piano, dove il Trabia Garden e il Balamb Garden scateneranno un potente attacco l'uno contro l'altro. Ora controlleremo la squadra di Zell, perciò ritorniamo nell'ala occidentale del cortile; qui una collisione farà cadere Rinoa dalla piattaforma. Per il momento lasciamola lì e raggiungiamo l'ingresso principale per incontrare Squall.

L'ATTACCO FINALE?

Dopo aver scelto la nostra squadra di tre elementi, decidendo noi stessi la formazione migliore, ritorniamo al Balamb Garden e svoltiamo a sinistra, raggiungendo un punto di salvataggio. Usiamo il junction sui membri della squadra prima di raggiungere le aule '2F' con l'ascensore. Dovremo affrontare quattro soldati verdi galbadiani. Parliamo con tutti coloro che incontreremo nell'aula e quindi scendiamo dal ponte raggiungendo il terzo piano, per incontrare Nida. Dopo aver deciso di lanciare un attacco disperato contro le forze di Edea, ritorniamo al secondo piano.

IL CONTRATTACCO

Una volta recuperata Rinoa, dovremo prima di tutto dirigerci a sinistra. Squall e Rinoa si troveranno per un momento soli all'esterno del complesso del Balamb Garden e Rinoa ringrazierà Squall per averle salvato la vita. Entriamo nel Galbadia Garden insieme a Rinoa. Salviamo il gioco e riorganizziamo la nostra squadra; poi andiamo a destra e quindi ancora a destra nella schermata successiva, fino a raggiungere le scale.
Le scale ci imbatteremo in Raijin e Fujin, che decideranno di abbandonare Seifer nelle mani di Squall. Da qui andiamo a sinistra e varchiamo la porta a destra per prendere la nostra prima chiave parlando con lo studente. Ritorniamo al punto di salvataggio, svoltiamo a sinistra ed entriamo nella porta a sinistra. Corriamo attraverso il campo da hockey su ghiaccio e usciamo dalla porta a destra.
L'ingresso all'area successiva si trova di fronte al punto in cui si trova ora Squall. Entriamoci e parliamo con lo studente che troveremo all'interno, per ottenere la chiave di livello 2. Ora ripercorriamo i nostri passi fino al punto di salvataggio. Ritorniamo alle scale dove abbiamo incontrato Raijin e Fujin e saliamo sul tetto.
Balziamo fino al campo da tennis e dirigiamoci a sinistra. L'area successiva dovrebbe esserci familiare, perciò procediamo, ignorando le scale che incontreremo sul cammino, fino a raggiungere la sala principale del Galbadia Garden e il relativo boss. (Vedere Boss 18.)

BALAMB GARDEN

Squall starà progettando la sua prossima mossa nell'infermeria, quando Quistis gli dirà di recarsi presso il ponte 3F. Raggiungiamolo, formiamo una squadra di tre elementi e quindi pilotiamo il Balamb Garden facendo rotta verso sud-ovest, in direzione dell'orfanotrofio.

L'ORFANOTROFIO

Squall non avrà alcuna voglia di proseguire la conversazione con Edea e Cid e deciderà quindi di ritornare al Balamb Garden per informare della situazione il resto della squadra. Faremo meglio a fare come dice. Ritorniamo al Balamb Garden, ma facciamo attenzione lungo il tragitto... ormai saremo arrivati al terzo disco e le creature che incontreremo nei nostri vagabondaggi tenderanno a essere molto più forti e cattive che in precedenza. Siamo avvertiti.

BALAMB GARDEN

Dopo aver fatto rapporto, Squall ritornerà all'infermeria.

IL RITORNO DI LAGUNA

Laguna, dopo aver esaurito quasi per intero le sue risorse economiche nel corso dei suoi viaggi, ha trovato lavoro come attore. Recita la parte di un cavaliere, che in questa scena dovrà proteggere una donzella minacciata da un drago, interpretato da Kiros e Ward. Il drago, però, sembra proprio vero in questa scena...

- ⊛ Difesa
- ⊗ Attacco

Premiamo Triangolo per far vibrare a Laguna un colpo con la spada, poi assumiamo immediatamente la posizione di difesa per proteggerci dal colpo del drago.
Quando Laguna avrà parato il colpo, facciamolo attaccare nuovamente. Continuare a ripetere la procedura di attacco e difesa è il sistema migliore per battere il drago.
Quando Laguna si sarà riunito ai suoi compagni, scegliamo la seconda opzione per ritirarci verso sinistra, raggiungendo un punto di salvataggio. Salviamo quindi il gioco e ritorniamo ad affrontare il drago.
(Vedere Boss 21.)

L'ORFANOTROFIO DI EDEA

Tutto comincerà a chiarirsi ora: Laguna raggiungerà l'orfanotrofio alla ricerca di Ellone, ma si rassegnerà al fatto che è stata portata via dagli esthariani.

BOSS 22



Qui si tratterà di usare le Guardian Force a tutto spiano: sono particolarmente consigliate Ifrit e Alexander. Questo boss odia il fuoco, perciò scagliandogli contro tutti gli incantesimi a base di fuoco dovremmo cavarcela. Se Abadon si fermerà, lanciamogli l'incantesimo di cura: per quanto strano possa sembrare, lo detesta. Quando ci saremo liberati di Abadon, dirigiamoci verso nord-est. Facciamo esaminare a Squall lo strano sfondo, per individuare un'apertura a mezz'aria. Arrampichiamoci quindi fino a raggiungerla.

ALLA RICERCA DEL WHITE SEED

Ora ritorneremo a controllare Squall. Dovremo dirigerci a nord dell'orfanotrofio, verso il gruppo di isole. Ignorando l'isola a ovest, ovvero il continente con tre rocce che si prolunga nel mare aperto, noteremo che le altre formano un anello spezzato che circonda uno specchio d'acqua. Il 'White SeeD' si trova da qualche parte nei pressi degli scogli della costa di sud-ovest intorno allo specchio d'acqua. Per riuscire a scorgere la nave, però, dovremo lavorare un po' con la telecamera.

WHITE SEED

Squall spiegherà le sue intenzioni e l'equipaggio gli permetterà di incontrare il comandante della nave. Lungo il percorso troveremo Watts. Watts sarà in possesso della carta di Angelo e di qualche altra informazione a disposizione dei giocatori più curiosi. Seguendo Zone sul ponte della nave potremo ottenere da lui la carta di Shiva scambiandola con una rivista per adulti, il 'Girl Next Door' preso nell'edificio Timber Maniac, dopo aver parlato con lui per qualche volta. Il comandante, che attenderà Squall nella sua cabina, lo informerà del fatto che nel momento in cui la nave si è trovata coinvolta in uno scontro fra l'esercito galbadiano e le truppe esthariane, Ellone si è presa la libertà di andarsene su una scialuppa esthariana. Ora si troverà da qualche parte nel territorio di Esthar, accessibile soltanto attraverso il ponte di Fisherman's Horizon.

DI NUOVO A FISHERMAN'S HORIZON

Dirigiamo il Balamb Garden verso Fisherman's Horizon: l'inquadratura passerà a riprendere Squall. Passiamo a prendere Rinoa nell'infermeria. Ora ci incontreremo nuovamente con il resto della nostra squadra all'estremità del ponte e Quistis prenderà in giro Squall a proposito di Rinoa, prima che Edea dica a Squall di incontrarsi con il professor Odine a Esthar. Dirigiamoci quindi verso lo sfondo.

ESTHAR

Ora Edea diventerà un personaggio giocabile e partirà dal livello 26. Dirigiamoci verso il lago e ricordiamoci di usare il junction su Edea se intenderemo portarla in combattimento, perché quando si unirà a noi non disporrà di Guardian Force.

IL GRANDE LAGO SALATO

Raduniamo la nostra squadra: anche in questo caso, sarà meglio farlo noi stessi. Procediamo quindi avanzando di una schermata. Sebbene non appaia immediatamente chiaro, nell'area successiva il sentiero si divide. Facciamo correre Squall fino alla testa del fossile e seguiamo il sentiero che conduce alla roccia. Saltiamo dal margine della roccia e seguiamo il sentiero coperto di neve in direzione nord. Ricordiamoci di svoltare a destra nello schermo successivo, perché così troveremo un punto di salvataggio. Due schermate più avanti, a sinistra rispetto al punto di salvataggio precedente, ci imbatteremo in un altro fossile... solo che questa volta si tratterà di un fossile vivo e vegeto.
(Vedere Boss 22.)

ESTHAR CITY

Procediamo verso destra: di fatto non potremo fare altro. Entriamo attraverso la porta di nord-est. Quando l'ascensore si fermerà, varchiamo la porta di fronte a noi e ammiriamo il gradevole filmato che ci presenterà la capitale di Esthar. Si tratterà quindi di ritornare da Laguna, per l'ultima volta.

ULTIMO LAVORO PER LAGUNA

La prima cosa da fare sarà parlare per due volte con entrambi i soldati di Esthar, per accelerare le cose. I soldati diranno a Laguna di salire le scale per mettersi al lavoro. Parliamo di volta in volta con il Moomba e l'altro uomo lì presente per scatenare una rissa con un soldato esthariano. Arriveranno quindi Kiros e Ward; prima di affrontare in combattimento gli altri nemici, scegliamo la prima opzione per effettuare il junction su di loro.

AVANTI...

Saliamo sull'ascensore a sinistra per raggiungere il piano terra. Volendo potremo origliare ascoltando la conversazione del dottor Odine con i suoi assistenti, oppure dirigerci a destra verso l'uscita. Una volta usciti

BOSS 23



Attenzione agli incantesimi Thundara e agli ancor più pericolosi incantesimi Silence di questo boss, che sono in grado di ucciderci. Proteggiamoci da questi attacchi per mezzo di incantesimi o di Guardian Force e contrattacchiamo lanciando incantesimi Sleep contro il boss.

salviamo il gioco; quindi, Laguna verrà informato del fatto che il dottor Odine sa dove si trova Ellone. Ritorniamo quindi al laboratorio. Prendiamo una copia del Weapon Monthly, che troveremo sul pavimento all'ingresso nell'edificio: non saremo costretti a farlo, ma presto avremo bisogno di potenziare le nostre armi. Ritorniamo quindi in cantina per incontrare nuovamente il dottor Odine. Dovremo prima combattere contro i suoi amici e quindi inseguirlo. Dovremmo riuscire a ottenere da lui alcune informazioni a proposito del luogo in cui si trova Ellone...

IL LABORATORIO

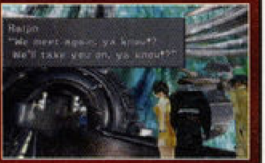
Qui ci attenderanno altri nemici, ma Laguna non farà fatica a ucciderli. Esaminiamo l'oggetto circolare al centro della stanza: si tratta in realtà di un ascensore. Quando arriveremo al secondo piano, varchiamo la porta di fronte. Individuiamo quindi il vetro blu sullo sfondo e guardiamoci attraverso. Esaminiamo il pannello di controllo a destra, poi scendiamo nuovamente al primo piano. Varchiamo la porta sullo sfondo, che ora dovremmo riuscire ad aprire, per portare in salvo Ellone. Laguna si scuserà per essere arrivato in ritardo.

ESTHAR CITY

Saliamo a bordo della macchina per andare a incontrare Odine al palazzo presidenziale. Il dottore accetterà di aiutarci, ma solo a patto che Rinoa sia lasciata in osservazione. Tra parentesi,



BOSS 24



Lanciamo l'incantesimo Blind contro Raijin, poi eliminiamolo per mezzo del Renzokuken di Squall. Fujin preferisce utilizzare su di sé magie come lo Haste: usiamo l'incantesimo Dispel. Facciamo attenzione anche al suo Shatter, che può ridurre a uno gli HP di un membro della squadra. Potremo eliminare Fujin abbastanza facilmente per mezzo del Limit Break di Squall. Se usiamo una Guardian Force, usiamo Diablos.

il dottor Odine sarà in possesso della carta di Ward. Potremo uscire dal palazzo scendendo in basso e svoltando a destra per raggiungere un ascensore. Esthar City è probabilmente la città più grande in cui capiteremo nel gioco: perdervisi è facile, perciò potrebbe essere una buona idea disegnare una piccola mappa per mantenerci sulla strada giusta. A quest'ora alcuni negozi saranno aperti, ma quelli tipo 'Cheryl's Shop' rimarranno sempre chiusi. Visitando più volte lo stesso negozio, però, potremo a volte ottenere qualche regalino speciale per la nostra squadra. Acquistiamo inoltre un 'Force Armlet' nel viale dei negozi. Ce ne servirà uno per l'arma finale di Rinoa. Il Johnny's è un altro negozio che sembra chiuso ma non lo è. Potrebbe essere necessario visitarlo più volte prima di trovarlo aperto, ma ne varrà la pena perché vende rari oggetti utili per ripristinare l'energia come X-Potion, Mega Phoenix e Elixir. Parliamo con l'aiutante del presidente vicino alla stazione aerea, poi ritorniamo al palazzo presidenziale. Parliamo con il segretario del presidente, che lascerà cadere una rivista quando se ne andrà dopo il colloquio. Una volta fatti i nostri acquisti, potremo lasciare Esthar. La cosa migliore da fare, se abbiamo il denaro necessario che comunque a questo punto non dovrebbe mancarci, è affittare una macchina, almeno se vogliamo esplorare l'area circostante, perché è davvero enorme. Dopo aver perlustrato tutto a nostro piacimento, dirigiamoci verso...

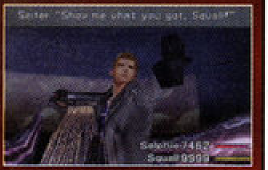
LUNAR GATE

Si trova a est di Esthar. Entriamo nell'edificio e parliamo con la ragazza accanto a uno dei cancelli. Angelo farà quindi la propria comparsa e Squall le assicurerà che riusciranno a salvare Rinoa. Seguiamo l'esthariano fino alla capsula, raggiunta la quale ci informerà sul nostro viaggio spaziale. Dovremo riunire una squadra composta da Squall, Rinoa e da un altro dei nostri compagni, che non potrà essere né Zell né Edea. Nello spazio non dovremo affrontare molti combattimenti, perciò scegliamo un personaggio di livello relativamente alto. Inizierà quindi la sequenza del lancio. Salviamo il gioco all'esterno e ritorniamo a Esthar City nei panni di Zell.

LUNATIC PANDORA: ESTHAR CITY

Raccogliamo tutti gli oggetti qui e poi raggiungiamo il laboratorio di Odine, non prima di aver salvato il gioco. Una volta all'interno, usiamo l'ascensore

BOSS 26



Per cominciare, assimiliamo da Seifer qualche incantesimo Aura e se la sua potenza fisica dovesse metterci in difficoltà lanciamo su noi stessi l'incantesimo Protect. Quando i suoi HP scenderanno, Seifer inizierà a usare il suo Blood Ceremony: se verremo colpiti subiremo danni non indifferenti, perciò facciamo attenzione. Ormai dovremmo essere abituati a Seifer: applicando quindi il sistema collaudato in occasione delle nostre vittorie precedenti dovremmo farcela. Seifer porterà via Rinoa dopo il combattimento, ma faremo meglio a mantenere alti i parametri HP, Vitality e Spirit di Rinoa: più avanti capiremo perché. In ogni caso, Quistis entrerà a far parte della squadra sostituendo Rinoa, perciò effettuiamo il junction su di lei e usciamo dalla stanza, passando al quarto CD.

per raggiungere il dottor Odine. Questi comunicherà a Zell che le forze di Galbadia sono riuscite a recuperare il Lunatic Pandora e Zell deciderà quindi di infiltrarsi a bordo per dare un'occhiata. Secondo Odine, il Lunatic Pandora dovrebbe sostare in tre punti di Esthar nel giro di 20 minuti: non sarà particolarmente difficile raggiungerlo, perciò facciamolo.

LUNATIC PANDORA

Proprio all'inizio troveremo un punto di assimilazione 'Meteor', che si ricaricherà abbastanza in fretta. Saliamo le scale e prendiamo l'ascensore blu 02. Seguiamo il percorso e andiamo a sinistra alla biforcazione. Procediamo lungo l'unico percorso possibile fino a raggiungere l'ascensore rosso 03. Nella parte in basso a destra dello schermo dovrebbero esserci un paio di stelle. Corriamo da quel punto verso il basso fino a raggiungere una scala, usiamola per scendere, individuiamo il punto di assimilazione e dirigiamoci a sinistra. Proseguiamo fino a raggiungere tre porte aperte. All'interno di ciascuna di esse si trova un oggetto interessante. Partendo dalla porta di destra, troveremo un Power Generator che permetterà a Quistis di imparare l'abilità Ray-Bomb, un punto di assimilazione 'Silence' e un Phoenix Pinion. Andando ancora a sinistra troveremo una copia di 'Combat King 005' sul pavimento. Procediamo avanzando nello sfondo, poi andiamo a sinistra ed esaminiamo un'area nascosta a sinistra della porta, dove troveremo un punto di assimilazione 'Ultima'. Ritorniamo quindi all'ascensore rosso 03 incontrato in precedenza. L'ascensore ci ricondurrà nell'atrio. Procediamo verso sinistra e saliamo sull'ascensore verde 01. Qui troveremo un punto di assimilazione 'Holy'. Vedremo inoltre una piccola nicchia nella parte sinistra dello schermo: esaminandola troveremo un 'Spd-J-Scroll'. Spostandoci verso nord troveremo ad attenderci un punto di salvataggio e, proprio sopra di esso, incontreremo una nuova biforcazione. Scegliamo il percorso settentrionale: la nostra squadra verrà quindi cacciata dal Lunatic Pandora senza tanti complimenti. Tutti gli altri percorsi sono senza uscita.

BOSS 27



Qualsiasi cosa accada, assicuriamoci che Rinoa non muoia in questo combattimento, o sarà la fine del gioco. Lanciamo l'incantesimo Regen su di lei all'inizio dello scontro e facciamo attenzione agli incantesimi che lanceremo contro Adel, perché colpiranno anche Rinoa, sua alleata involontaria. Se lasceremo da parte l'incantesimo Ultima, le Guardian Force e il Renzokuken di Squall dovrebbe andare tutto bene. Inoltre, non dimentichiamo di ripristinare l'energia di Rinoa quando comincerà ad apparire indebolita.

LUNAR BASE

Squall si sveglierà al Lunar Dock. A quel punto, corriamo a prendere Rinoa e seguiamo quindi Piet all'interno del laboratorio medico. Piazziamo Rinoa nella camera, salviamo il gioco e usciamo. Usciti dal laboratorio medico, procediamo fino a raggiungere la sala di controllo. Esaminando i pannelli a destra potremo assistere a un breve filmato, poi dovremo parlare con Piet. Scegliamo la seconda opzione e chiediamogli dove si trova Ellone. Usciamo dalla sala di controllo. Squall vedrà una rampa di scale nella parte sinistra dello schermo. Saliamo e varchiamo la porta. Potremo quindi parlare con la ragazza nel tunnel, prendendo nota della posizione della stanza degli armadietti a destra; assisteremo poi a una sequenza che ci presenterà Adel. Proseguiamo lungo il corridoio. Ellone ci attenderà dietro la porta sud, ma prima di parlare con lei Squall dovrà affrontare una disputa per conquistare una carta. Ellone è in possesso della carta di Laguna che, una volta raffinata, ci frutterà 100 Hero's Medicine. Questi oggetti renderanno facilissima la nostra impresa. Tuttavia, la regola 'Random' ci



costringerà a reimpostare e riavviare il gioco più volte. Squall chiederà a Ellone di dare un'occhiata a Rinoa, ma un incidente impedirà ai due personaggi di proseguire. Dirigiamoci quindi verso il laboratorio medico. Squall non potrà fare nulla per fermare

BOSS 28

Prima di raggiungere il boss finale dovremo affrontare sei maghe provenienti da diverse zone temporali. Come è facile prevedere, queste sei non costituiranno che una esercitazione in vista dell'ultimo scontro, per il quale dovremo risparmiare le magie migliori. Non dovremmo incontrare grossi problemi: sfruttiamo l'occasione per aumentare i nostri punti esperienza.



Rinoa, che lo respingerà ogni volta che tenterà di avvicinarsi, perciò non potremo fare altro che ripercorrere i nostri passi fino alla sala di controllo. Esaminiamo il pannello quando Rinoa avrà manifestato la sua presenza. Seguiamo quindi Rinoa fino alla stanza degli armadietti 2F... saremo quindi testimoni di un 'Lunar Cry', lo stesso tipo di catastrofe che 80 anni fa ha distrutto il continente Centra. Entriamo nella stanza degli armadietti ed esaminiamoli alla ricerca della tuta da astronauta di Squall. Dirigiamoci verso il compartimento stagno a sinistra, avanziamo dopo che si sarà chiuso e ritorniamo quindi nella sala di controllo. Parliamo con tutti i personaggi che vi troveremo e quindi con Ellone. Andiamo a destra fino all'ascensore e parliamo ancora con Ellone. Giunti al piano terra salviamo il gioco, poi proseguiamo verso destra. Entriamo quindi nel modulo di salvataggio libero.

IL MODULO DI SALVATAGGIO

Squall pregherà Ellone di trasferirlo all'interno dei ricordi di Rinoa ed Ellone gli consentirà di rivivere tre diverse circostanze. Nella prima, Rinoa costringe Irvine a ritornare alla prigione del D-District per recuperare il resto della squadra, in un'altra Rinoa chiede a Zell se può aiutarla a creare un doppione dell'anello di Squall. Squall deciderà quindi di rischiare la vita per salvare Rinoa. Uscendo dal modulo di salvataggio, dovremo quindi affrontare un mini-gioco...

MINI-GIOCO

Usiamo il pulsante direzionale e premiamo il pulsante Triangolo per modificare la visuale di Squall, fino a quando vedremo Rinoa al centro dello schermo. Manteniamola in questa posizione e, quando il cronometro arriverà a zero, ci riuniremo. Nessun problema davvero, è tutto qui.

RAGNAROK

Esaminiamo il pannello a sinistra per chiudere il compartimento stagno e proseguiamo verso l'alto. Dopo la scena con Rinoa, proseguiamo di

BOSS 29

Dal momento che avremo a disposizione il solo comando di attacco, assicuriamoci di aver effettuato correttamente il junction sui membri della nostra squadra per quanto riguarda i loro parametri HP e forza. Fronteggiamo il boss utilizzando attacchi fisici: qui entrerà in gioco il Gunblade di Squall, accessibile mediante il pulsante R1.



Ignoriamo i mostri evocati dal boss. Effettuando il junction con l'incantesimo Blizzaga ed Elemental Defence potremmo riuscire ad assorbire in parte i danni provocati dalla magia Ice di Sphinxaur, se dovesse decidere di usarla. Dopo il combattimento sblocchiamo il comando per la magia e ricordiamoci di inserirlo immediatamente nel nostro elenco dei comandi. Ci permetterà di curare i nostri personaggi: inoltre, ora avremo accesso ai vari incantesimi, speriamo numerosi, che avremo immagazzinato in precedenza. Fatto ciò, saliamo le scale. Ignoriamo la porta davanti a noi e svoltiamo invece a destra. Varchiamo la porta di sud-est. Nell'ala est del castello, corriamo verso destra e scendiamo le scale. Alla base vedremo una corda legata a una campana. Suonando la campana otterremo un cronometro che apparirà nell'angolo in basso a sinistra dello schermo, ma per il momento non ci servirà. Teniamo però a mente la posizione di questa campana. Varchiamo la porta sullo sfondo e superiamo il punto di scambio verde.

BOSS 25

In modalità di contrattacco, il boss risponderà a tutti gli attacchi fisici, perciò in questa fase utilizziamo gli incantesimi Thundaga e le Guardian Force Quezacotl ed Eden. Quando cambierà modalità, il boss lancerà il suo Corona, che ridurrà a 1 gli HP di tutti i membri della squadra: facciamo quindi in modo che uno di noi lanci l'incantesimo Cerberus all'inizio, in modo che tutta la squadra si trovi in stato Triple: in questo modo uno solo di noi sarà in grado di curare tutti i membri del gruppo mediante l'incantesimo Curaga. Ormai saremo giunti a un punto del gioco dal quale non sarà possibile tornare indietro. Arretriamo di una schermata e salviamo, prepariamoci al peggio. Procedendo diritti incontreremo Seifer. Quando Raijin e Fujin cercheranno di farlo ragionare, Seifer li scaccerà... e attaccherà Squall.





un'altra schermata e prepariamoci a uno scontro. Occhio a questi alieni, perché hanno la fastidiosa abitudine di risorgere dopo morti. L'unico modo per ucciderli definitivamente consiste nell'attaccarne contemporaneamente due dello stesso colore: se ne uccideremo due gialli, rossi, verdi o viola consecutivamente, scompariranno. Dopo di che, dovremo affrontare un combattimento vero... (Vedere Boss 23.)

A CACCIA DI ALIENI

Ora vedremo due porte davanti a noi: varchiamo quella a sinistra. Dietro di essa troveremo un alieno rosso, che per il momento non sarà il caso di affrontare, perciò precipitiamoci verso

BOSS 30



Lanciamo contro Trauma l'incantesimo Meltdown, poi assaltiamolo con attacchi fisici. Potremo anche usare l'incantesimo Tornado in combinazione con il Triple per infliggergli qualche danno in più, ma lasciamo perdere i Drama che evocherà: non finiscono mai e rischieremmo di rimanere lì tutto il giorno. Dopo la battaglia scegliamo di sbloccare l'abilità Limit Break: la conseguenza più utile sarà che d'ora in avanti potremo utilizzare nuovamente il Renzokuken di Squall. Varchiamo la porta e più avanti passiamo a controllare la squadra secondaria.

la porta a sinistra all'ingresso dell'area, schivando il suo attacco. Nella stanza successiva troveremo un alieno viola: che si fa, lo si ammazza? Certo che sì. Ritorniamo alla stanza precedente ed eliminiamo l'alieno rosso. Varchiamo la porta a sud ritornando nel punto in cui abbiamo affrontato il primo alieno viola. Saliamo le scale a destra: troveremo un altro alieno rosso da uccidere. Scendiamo nuovamente al primo piano. Questa volta, varchiamo la porta nell'angolo in alto a destra della stanza: è un po' difficile da scovare, perciò aguzziamo la vista. Troveremo un alieno verde. Quando ce ne saremo liberati, salviamo il gioco. Ritorniamo quindi nel punto in cui abbiamo incontrato il primo alieno rosso, poi spostiamoci di due schermate verso sinistra: ne troveremo uno verde. Sarà il sesto alieno al quale faremo mordere la polvere. Cerchiamo la porta a sinistra e varchiamola, incontrando un alieno giallo sul ponte passeggeri. Il pannello retrostante informerà Squall di ciò che noi sappiamo già, ossia del fatto che gli alieni vanno uccisi a coppie dello stesso colore. Ritorniamo nel punto in cui siamo

BOSS 31



Tri-Point risponde a ogni attacco per mezzo di un devastante Mega Spark in grado di sottrarre a ogni membro della squadra circa 3000 HP, perciò assicuriamoci di unire l'incantesimo Thundaga ed Elemental Defence prima del combattimento. Limitiamoci a bersagliare il boss con Firaga e Blizzaga, dal momento che Tri-Point modifica il suo punto debole. Oppure utilizziamo attacchi fisici, lanciando l'incantesimo Meltdown e unendo Firaga con Elemental Attack. Sblocchiamo quindi l'abilità Guardian Force, perché ne avremo bisogno nel prossimo combattimento. Ritorniamo alla sala del banchetto e varchiamo la porta sullo sfondo per raggiungere un punto di scambio nel giardino della fontana. Ritorniamo quindi alla nostra squadra principale.

entrati nel Ragnarok, eliminando l'ultimo alieno giallo durante il cammino e quindi salviamo il gioco. Ritorniamo infine nel punto in cui abbiamo trovato il secondo alieno verde e saliamo sull'ascensore che stava sorvegliando. Assisteremo quindi a una scena con Rinoa e Squall.

RAGNAROK

Dopo la partenza di Rinoa, ritorniamo sul ponte passeggeri del Ragnarok. Squall sarà rimproverato da Quistis per non aver fermato Rinoa... e deciderà quindi di reclamare la sua amata dalle mani degli esthariani. Procediamo fino all'abitacolo del Ragnarok per procedere al lancio dell'astronave. Il Ragnarok è in grado di atterrare praticamente su qualsiasi terreno, con l'eccezione delle foreste, dell'acqua e di alcune città. Non utilizza carburante, perciò potremo volare per tutto il tempo che vorremo. Potremo anche servirci del pilota automatico. Premiamo Select fino a visualizzare l'intera mappa del mondo, poi scegliamo la nostra destinazione: il Ragnarok ci porterà là senza alcuna difficoltà.

SORCERESS MEMORIAL

Si trova sul continente esthariano, a sud del laboratorio Lunatic Pandora: consultiamo la mappa per localizzarlo con esattezza. Corriamo all'interno del complesso: le guardie esthariane consentiranno a Squall di entrare per vedere Rinoa per l'ultima volta. Naturalmente, però, Squall avrà altre intenzioni. Dirigiamoci verso l'apertura in alto a sinistra per salvare Rinoa quando la squadra mostrerà le proprie vere intenzioni ai tecnici lì presenti. Potremo quindi andarcene e fare ritorno al...

RAGNAROK

Una volta all'interno dell'abitacolo del Ragnarok, Rinoa si scuserà per aver creato dei problemi. Suggerirà quindi di fare rotta per l'orfanotrofio di Edea e nessuno avrà obiezioni in merito.

L'ORFANOTROFIO DI EDEA

Prima di tutto assicuriamoci che Rinoa sia con noi. Seguiamo Angelo fino a un prato fiorito a sinistra dell'ingresso dell'orfanotrofio. Dopo un dialogo con Rinoa, entriamo nell'orfanotrofio per incontrare Edea. Secondo lei, esiste una persona in grado di disperdere le paure di una strega: il suo cavaliere. Edea consiglierà a Rinoa di affidare la propria sicurezza a tale persona... indoviniamo un po' di chi si tratta? Potremo quindi partire diretti a Esthar City.

IL PRESIDENTE DI ESTHAR: ESTHAR CITY

Ora che saremo in possesso del Ragnarok potremo atterrare direttamente all'interno di Esthar City. Cerchiamo di individuare un edificio alto con una pista di atterraggio sul

BOSS 32



Potremo avere ragione facilmente di questo boss lanciando su di lui un incantesimo Meltdown e colpendolo con un Renzokuken. Otterremo buoni risultati anche utilizzando le Guardian Force Diablos in combinazione con l'incantesimo Demi. Se continueremo a incontrare difficoltà, potremo ricorrere a un incantesimo Blind come ultima risorsa. Potremo quindi sbloccare la funzione di salvataggio e ritornare al punto di scambio che conduce al sotterraneo. Passiamo quindi all'altra squadra.

BOSS 33



Evochiamo Siren per contrastare gli incantesimi del boss e utilizziamo quindi Alexander, se lo avremo, per eliminarlo. Volendo potremo anche lanciare l'incantesimo Holy. Dopo che avremo battuto le sue tre parti, apparirà la versione completa di Gargantua.

tetto: si tratta dell'Esthar Air Station. In seguito al Lunar Cry, Esthar sarà invasa dai mostri: dovremo quindi raggiungere il palazzo presidenziale quanto prima. Quando Squall scenderà dal modulo, seguiamo il percorso a sinistra fino in fondo. Giunti lì incontreremo il presidente e, dopo aver parlato con lui, dovremo condurlo sulla nave per avere altre istruzioni.

BOSS 34



Potremo abbattere il boss con una combinazione di Meltdown-Aura-Renzokuken; ricordiamoci di curare i membri della squadra quando necessario. Se attaccheremo fisicamente Gargantua, questi risponderà con un Counter Twist in grado di sottrarci oltre 2000 HP, perciò optiamo per gli incantesimi o per le Guardian Force come Alexander, Bahamut, Cactuar o Eden. Sblocchiamo quindi la funzione Oggetti e ritorniamo al punto di scambio all'esterno del sotterraneo.

RAGNAROK

Invitiamo il presidente sulla nave e, quando avrà terminato di impartire le sue istruzioni, facciamo ritorno al ponte passeggeri, dove Kiros e Ward ci forniranno una manciata di indizi a proposito dei genitori di Squall. La nostra prossima destinazione sarà il Lunatic Pandora, ormeggiato proprio sopra Tear's Point, nella parte sud-orientale della regione Esthar: per raggiungerlo, però, dovremo inserire il quarto CD. Meglio fare un giro, prima, per potenziare per l'ultima volta le nostre armi e raccogliere tutti gli oggetti che ci fossero sfuggiti.

LUNATIC PANDORA: FINE

Potremo parlare con Selphie o con chiunque altro sia ai comandi, per lasciare il Lunatic Pandora dopo il filmato. Quando saremo pronti, prendiamo l'ascensore sul retro e usciamo dal Ragnarok. (Vedere Boss 24.)

INSIDE PANDORA

Al termine del combattimento, seguiamo i due boss all'interno del Lunatic Pandora. Nella schermata successiva, avanziamo prima di svoltare a sinistra. Incontreremo due vecchie conoscenze, Biggs e Wedge, che tuttavia questa volta non ci attaccheranno. Salviamo il gioco per mezzo del vicino punto di salvataggio. La successiva area del Lunatic Pandora dovrebbe risultarci familiare: ci trovavamo qui quando siamo saliti a bordo a Esthar City. Dirigiamoci verso l'ascensore verde 01. A pochi passi dall'ascensore dovremmo trovare un punto di salvataggio.

Prepariamoci, salviamo il gioco e avventuriamoci quindi in direzione nord. Il Lunatic Pandora non dovrebbe offrire altre attrattive, in quanto dovremmo aver raccolto tutti gli oggetti utili durante la nostra ultima visita. (Vedere Boss 25/26.)

LUNATIC PANDORA

Osservando attentamente noteremo una costruzione a destra, che ci permetterà di raggiungere la parte più alta del Lunatic Pandora nello schermo successivo. Saliamo lungo la prima scaletta, poi dirigiamoci a sinistra per risalire lungo il palo bianco inclinato. Giunti in cima svoltiamo a destra, poi procediamo attraverso l'apertura passando allo schermata successiva. (Vedere Boss 27.)

LA SALA DELLE CERIMONIE

Ellone darà quindi inizio alla compressione del tempo e dopo un grazioso filmato ci ritroveremo nella sala delle cerimonie. Salviamo il gioco, poi attraversiamo i numerosi punti di salvataggio che appariranno. Dirigiamoci verso la porta sullo sfondo. Squall e compagni dovranno combattere contro la maga di ciascuna epoca e ogni combattimento si svolgerà su un campo diverso: la sequenza culminerà nello scontro con l'ultima maga. Sarà faticoso, ma ci arriveremo. (Vedere Boss 28.)

L'ORFANOTROFIO DI EDEA

Procediamo diritti, svoltiamo a destra, poi avanziamo nuovamente assistendo quindi a un filmato che ci presenterà il castello di Ultimecia.

Proseguiamo verso nord; lungo il cammino ci imbatteremo in una grossa catena metallica. Vedremo inoltre tre porte alla nostra sinistra.

Quando ci saremo avvicinati, premiamo X per raggiungerle con un balzo. Prima di tutto dirigiamoci verso il portale in alto a sinistra. Ecco dove conducono le tre porte:

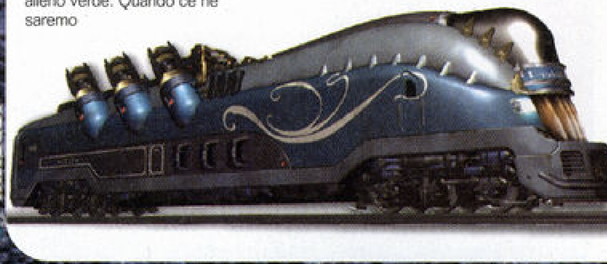
Portale in alto a sinistra - Regione vicino al santuario di Chocobo

Portale al centro a sinistra - Regione

BOSS 35



Evochiamo Brothers o Leviathan per colpire il boss. Anche la combinazione Meltdown-Aura-Shot, ovvero il Limit Break di Irvine, potrà essere utile. Gli attacchi del boss sono costituiti da incantesimi lanciati contro un unico obiettivo, come il Thundaga. Sblocchiamo la funzione Resurrection e torniamo nell'atrio attraverso la porta a nord, passando sopra il lampadario ora stabile e superando la porta all'altra estremità. Sulla terrazza troveremo ad attenderci Krysta.



BOSS 36



Krysta dispone di alcune mosse abbastanza insidiose e ha la capacità di respingere tutti gli attacchi che potremo lanciare fatta eccezione per le Guardian Force. Per liberarci di questo pericoloso personaggio utilizziamo una combinazione Meltdown-Aura-Shot. Sblocchiamo la funzione Command Abilities e ritorniamo al punto di scambio nell'atrio.

vicino alle rovine di Centra
Portale in basso a sinistra - Regione vicino a Deling City

IL CASTELLO DI ULTIMECIA

BOSS 37



Il Dark Flare di Tiamat è in grado di provocare seri danni, intorno ai 4000 HP, a tutti i membri della squadra. Cerchiamo di minimizzare questi danni lanciando l'incantesimo Shell all'inizio del combattimento, poi attacchiamo velocemente con una combinazione Meltdown-Aura-Renzokuken. Probabilmente dovremo fare sì che Squall utilizzi per due volte il suo Limit Break per eliminare completamente Tiamat. Allo stesso modo, se ci muoveremo rapidamente, Tiamat non avrà il tempo per scatenare il suo Dark Flare, perciò potrebbe essere una buona idea equipaggiare Squall con valori di attacco e di velocità opportunamente elevati. Potremo inoltre rallentare i movimenti di Tiamat evocando la Guardian Force Doomtrain, se l'avremo raccolta in precedenza. Sblocchiamo quindi il nostro ultimo comando: ora non ci rimarrà che affrontare l'ultimo boss. Ritorniamo nella torre dell'orologio, saltiamo fino a raggiungere la campana, poi imbocchiamo la parte rimanente del percorso tortuoso fino a raggiungere la cima. Giunti alla biforcazione, andiamo verso l'alto in direzione del punto di assimilazione e dirigiamoci quindi verso sud. Corriamo attraverso le lancette dell'orologio, poi caliamoci lungo la scaletta e spostiamoci a destra, raggiungendo un'altra scala. Il ponte che raggiungeremo a quel punto ci condurrà alla stanza di Ultimecia. Salviamo il gioco al punto di salvataggio all'esterno, raduniamo tutti i nostri sei personaggi, rinvigoriamo le nostre forze e diamo un'ultima controllata al junction e agli incantesimi. Quando saremo pronti, entriamo nella stanza di Ultimecia.

Al nostro ingresso, i comandi di oggetti, magia, GF, assimilazione, abilità, limit break, resurrezione e salvataggio di Squall saranno disattivati. Si tratta di un handicap temporaneo: potremo lasciare il castello per riottenere le nostre capacità, oppure battere gli otto boss nascosti nel sotterraneo per riconquistarle.
Il nostro compito successivo consisterà nel dividere in due gruppi i sei membri della squadra. Ecco la suddivisione più appropriata, le cui motivazioni saranno più chiare in una fase successiva del gioco.

Squadra principale - Squall, Rinoa, Zell
Squadra secondaria - Quistis, Selphie, Irvine

All'interno del castello troveremo dei punti di scambio rotanti verdi. Raggiungendoli potremo scegliere fra tre opzioni:

. Passare all'altra squadra
. Cambiare i membri delle squadre: entrambi i gruppi dovranno trovarsi sullo stesso punto di scambio
. Cancellare

OK, fin qui le informazioni fondamentali. Ora passiamo alla descrizione vera e propria...

SQUADRA PRINCIPALE

Inizieremo nell'atrio. Dirigiamoci verso nord e saliamo le scale per affrontare Sphinxaur.
(Vecere Boss 29.)

LA GALLERIA D'ARTE

Ora dovremmo trovarci nella galleria d'arte. Prima di tutto, diamo un'occhiata a ognuno dei quattro quadri al primo piano della galleria, ignorando quello più grande a sinistra, poi saliamo gli scalini a destra. Osserviamo gli altri otto quadri al secondo piano. Ritorniamo quindi al grande quadro a sinistra, al primo piano, quello precedentemente ignorato. Esaminiamolo e inseriamo 'Vividarium', 'Intervigilium' e 'Viator', in quest'ordine. Apparirà quindi Trauma.
(Vedere Boss 30.)

SQUADRA SECONDARIA

Saliamo le scale ed entriamo nella stanza a nord. Corriamo in direzione del candeliere, che dovrebbe cadere. Finiremo nella sala del banchetto.

Esaminiamo la botola sul pavimento lì accanto per scendere nella cantina dei vini. (Vedere Boss 31.)

BOSS 38



La prima incarnazione di Ultimecia può essere eliminata facilmente con una singola combinazione Meltdown-Aura-Renzokuken. Il nostro suggerimento, però, è di utilizzare questo scontro come allenamento per quelli successivi. Assegniamo a tutta la squadra Triple, Protect, Shell, Haste e Regen, con l'aggiunta di Aura status se possibile. Ultimecia tenterà di colpire la squadra con l'incantesimo Quake e con il suo Meiru Shutoroomu, in grado di sottrarre a tutti un gran numero di HP, ma potremo contrastare la sua mossa con un Megalixir.

BOSS 39



Griever dispone di un attacco in grado di indebolire il nostro stato di salute, tende a ricorrere agli incantesimi Demi e Doom e ha la fastidiosa abitudine di assimilare incantesimi dai membri della nostra squadra. Potremo contrastare il Doom con un Remedy Plus o un Megalixir e colpire ripetutamente il boss con i Renzokuken; prima, però, ricordiamoci di ridurre a zero le sue difese con un Meltdown. Notiamo inoltre che da Griever in poi i boss avranno il potere di uccidere una delle nostre Guardian Force con un singolo colpo: potremo quindi fare a meno di evocarle.

SQUADRA PRINCIPALE

Varchiamo la porta davanti al punto di scambio per raggiungere il sotterraneo e ricordiamoci di scambiare i Diablos. Raggiungiamo la porta a sinistra all'interno del sotterraneo, che si richiuderà alle nostre spalle. Prendiamo la chiave dalla mano dello scheletro. (Vedere Boss 32.)

SQUADRA SECONDARIA

Dovremmo trovarci nel giardino della fontana. Dirigiamoci verso la porta sullo sfondo, ignorando il sentiero che conduce verso destra: ci ritroveremo nella cappella. Nell'angolo in alto a sinistra vedremo un organo che potremo suonare, se vorremo fare un po' di musica. Risaliamo la scala nella parte destra dello schermo: alla fine raggiungeremo un ponte di legno. Visto l'oggetto brillante sul ponte? Corriamo in quella direzione per farlo cadere. Ritorniamo quindi al punto di scambio nel giardino della fontana.

SQUADRA PRINCIPALE

Ritorniamo nuovamente nel sotterraneo. Esaminiamo il canale a destra e prendiamo la chiave. Serviamocene per aprire la porta a destra ed entriamo.
(Veder Boss 33/34.)

SQUADRA SECONDARIA

Dal giardino della fontana arretriamo di una schermata, spostiamoci a sinistra, percorriamo il corridoio e varchiamo quindi la porta in fondo per ritornare nell'atrio. Saliamo nuovamente le scale, ma questa volta andiamo a sinistra in direzione di un'altra porta. Scendiamo le scale verso sinistra e superiamo il punto di scambio varcando la porta. Continuiamo quindi ad avanzare verso lo sfondo nella schermata successiva. Raggiunti gli ascensori, dirigiamoci verso il punto di scambio a sinistra.

SQUADRA PRINCIPALE

Saliamo le scale a sinistra, entriamo nell'apertura a sinistra e superiamo il punto di salvataggio. Saliamo sull'ascensore e passiamo all'altra squadra.

SQUADRA SECONDARIA

Saliremo al secondo piano. Entriamo nella stanza a sinistra e guardiamoci intorno fino a trovare una chiave. Ritorniamo all'ascensore e azioniamolo.

SQUADRA PRINCIPALE

Ritorniamo indietro fino al sotterraneo. Dovremmo trovare un interruttore vicino alla porta a sinistra. Facciamolo esaminare da Squall per far defluire l'acqua. Dirigiamoci quindi verso il giardino della fontana e cerchiamo l'oggetto luminoso nella fontana. Prendiamo la chiave, ritorniamo nella sala del banchetto e saliamo sul punto di scambio a destra. In questo modo impediremo al lampadario di cadere... almeno per il momento.

SQUADRA SECONDARIA

Ritorniamo indietro di uno schermo, fino a raggiungere un corridoio buio. Cerchiamo una porta a sinistra. Sarà parzialmente nascosta, ma la troveremo da qualche parte lungo il tratto centrale.

BOSS 40



Ultimecia si unirà ora con Griever, dando vita a una combinazione decisamente pericolosa. Questa terza incarnazione del boss ama lanciare incantesimi Tornado e Meteor; inoltre, a volte eliminerà un intero gruppo di incantesimi dalla nostra lista, facendoci perdere le unioni effettuate. Se avremo unito l'incantesimo Full-life con i nostri HP, questi ritorneranno così al loro valore originale. Ora inoltre il boss sarà in grado di lanciare lo Shockwave Pulsar in qualsiasi momento. In più cominceranno a comparire piccoli aiutanti di Ultimecia che la appoggeranno nel corso del combattimento. Se rimarremo con le mani in mano troppo a lungo appariranno due Herikkusus e dovremo fare attenzione al Great Attracter di Ultimecia, un attacco fisico estremamente spettacolare in grado di sottrarre oltre 4000 HP a ciascun membro della squadra. Per abbattere Ultimecia, optiamo per la nostra ormai collaudata combinazione Meltdown-Aura-Renzokuken.

All'interno della volta del tesoro troveremo quattro bare. Aprendole tutte faremo apparire Catoblepas. Per aprire tutte le bare, cominciamo con il chiudere quella posta più a sinistra, poi quella più a destra, poi la seconda da sinistra. Infine, apriamo la seconda bara da destra.
(Vedere Boss 35/36.)

SQUADRA PRINCIPALE

Procediamo all'interno della cappella e risaliamo la scalinata a destra. Superiamo il ponte di legno ed entriamo attraverso la porta a sinistra. Al primo piano della torre dell'orologio c'è un punto di salvataggio invisibile: usiamo la capacità Move-Find di Siren per trovarlo. Proseguiamo lungo il tortuoso sentiero fino a raggiungere una campana oscillante. Piazziamoci sull'altro bordo rispetto alla sporgenza isolata verso la quale dondola la campana e saltiamoci sopra. Entriamo attraverso l'apertura accessibile dalla sporgenza fino a raggiungere il balcone esterno della torre e prepariamoci ad affrontare...
(Veder Boss 37.)

IL COMBATTIMENTO FINALE

I personaggi che prenderanno parte al combattimento saranno scelti a caso tra tutti, Squall compreso: assicuriamoci quindi di aver distribuito in modo uniforme le nostre Guardian Force. Ultimecia eliminerà i nostri compagni morti in combattimento con la sua mossa Angel, ma se saremo abbastanza veloci potremo batterla sul tempo lanciando al momento giusto un incantesimo Full-life.
Naturalmente, se il compagno caduto non avrà alcuna Guardian Force unita, potremo lasciare che Ultimecia lo elimini. Il boss si presenterà in cinque forme diverse, che dovremo affrontare una dopo l'altra.
È abbastanza ovvio che per questo ultimo combattimento avremo bisogno di un po' di Aura Stone. Tuttavia, se come avviene abbastanza spesso Squall sarà tra i membri prescelti per il combattimento, il consiglio è di lasciare a lui tutti gli attacchi. Gli altri membri della squadra si limiteranno ad aiutarlo lanciando incantesimi Meltdown contro il boss per distruggerne le difese e curando Squall quando necessario. Assicuriamoci che Squall abbia un valore di forza pari a 255 e che disponga della sua arma finale, il Lion Heart.
(Vedere Boss 38/39/40/41.)

BOSS 41



Ultimecia, ora in tutto il suo splendore, avrà ancora più mosse offensive a propria disposizione. Il suo Hell Judgement è in grado di ridurre a 1 gli HP di tutti i membri della squadra: faremo meglio però a usare i Limit Break. Potremo infatti utilizzare un incantesimo Hero's Medicine su Squall, facendogli lanciare ripetutamente il Renzokuken. Ultimecia lancerà inoltre gli incantesimi Ultima, Flare e Holy contro di noi e quando la parte inferiore del suo corpo apparirà nel corso del combattimento avrà modo di assimilarne l'incantesimo Apocalypse, in grado di sottrarre oltre 3500 HP a tutta la squadra. Notiamo però che potremo fare lo stesso a lei, battendola nell'assimilazione di Apocalypse. Ultimecia manterrà però la fastidiosa capacità di sottrarci un intero gruppo di incantesimi. Limitiamoci a martellarla con la combinazione Meltdown-Aura-Renzokuken e medichiamoci immediatamente quando ci colpirà con un Hell Judgement; la sua mossa successiva potrebbe essere il lancio dell'incantesimo Ultima. Cerchiamo di eliminare prima di tutto la parte inferiore del suo corpo, quando apparirà. Quando Ultimecia sarà quasi sconfitta, comincerà a parlare nel pieno del combattimento. In questa fase dovremo attaccarla finché non avrà finito di parlare: ogni nostro attacco, infatti, farà sì che Ultimecia dica un'altra frase. Solo quando avremo udito tutto ciò che avrà da dire potremo sferrarle il colpo di grazia. Ecco fatto. Un centinaio d'ore dopo aver cominciato, almeno nel nostro caso, il gioco sarà finito e potremo finalmente riconciliarci con un vecchio amico: il sonno.

SERVIZIO SEGRETI

Le armi del paladino della giustizia dei videogiochi tornano più potenti che mai!



MILLE TRUCCHI...

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Acrobazie
Mettiamo in pausa il gioco, teniamo premuto L1 e inseriamo i seguenti codici:
Attributi +10x: ●, ●, ▲, ▼
Attributi +13x: ●, ●, ●, ●, ▲, ▼
Modalità teste grosse: ●, ●, ▲, ◀, ◀ (poi iniziamo una nuova partita)

Giocare come Officer Dick
Raccogliamo tutte le cassette di tutti i personaggi nella modalità carriera.

Vedere la sequenza finale di tutti i personaggi
Otteniamo una medaglia d'oro in tutte e tre le competizioni.

Mosse speciali



Andrew Reynolds
Backflip: ▲, ▼, ●
Heelflip Bluntslide ▼, ▼, ●
Triple Kickflip: ◀, ◀, ●

Bob Burquist
One Footed Smith: ▶, ▶, ●
Backflip: ▲, ▼, ●
Burntwist: ◀, ▲, ●
Fingerflip Airwalk: ◀, ◀, ●

Bucky Lasek
Kickflip McTwist: ▶, ▶, ●
Fingerflip Airwalk
Varial Heelflip: ▼, ▲, ●

Chad Muska
Front Flip: ▼, ▲, ●
1 Foot 5-0 Thompin': ▶, ▼, ●
360 Shove-It Rewind: ▶, ▶, ●

Elissa Steamer
Backflip: ▲, ▼, ●
Primo Grind: ◀, ◀, ●
Judo Madonna: ◀, ▼, ●

Officer Dick
Yeehaw Frontflip: ▼, ▲, ●
Neckbreak Grind: ◀, ▶, ●



Assumere la posizione: ◀, ◀, ●

Rune Gliffberg
Kickflip McTwist: ▶, ▶, ●
Christ Air: ◀, ▶, ●
Kickflip Judo: ▲, ▼, ●

Tony Hawk
360° Flip to Mute: ▼, ▶, ●
540° Board Varial: ◀, ◀, ●
Kickflip McTwist: ▶, ▶, ●
The 900°: Rimaniamo in volo a lungo e premiamo ▶, ▼, ●

Geoff Rowley
Backflip: ▼, ▲, ●
Double Hard Flip: ▶, ▼, ●
Parkslide: ◀, ▶, ●

Jamie Thomas
Front Flip: ▼, ▲, ●
I Foot Nose Grind: ▼, ▲, ●
540° Flip: ◀, ▼, ●



A BUG'S LIFE (PSX)

Saltare i livelli
Per accedere al livello bonus inseriamo BL26 come password e poi scriviamo:
Livello 1: 9LKK
Livello 2: BL26
Livello 3: 5P9K
Livello 4: 6652
Livello 5: BKK2
Livello 6: 2PLB
Livello 7: 6562
Livello 8: L582

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION (PSX)

Saltare i livelli
Usiamo la bussola per far sì che Lara si rivolga esattamente verso Nord. Andiamo quindi nella schermata dell'inventario, evidenziamo l'opzione 'Load Game', teniamo premuto L1 + L2 + R1 + R2 + Su e premiamo ●.

Tutte le armi, munizioni illimitate e Med Pack infiniti
Usiamo la bussola per far sì che Lara si rivolga esattamente verso Nord. Andiamo quindi nella schermata dell'inventario. Evidenziamo l'opzione med pack piccola, teniamo premuto L1 + L2 + R1 + R2 + ▲ e premiamo ●.

Tutti gli oggetti
Usiamo la bussola per far sì che Lara si rivolga esattamente verso Nord. Andiamo quindi nella schermata dell'inventario. Evidenziamo l'opzione med pack grande, teniamo premuto L1 + L2 + R1 + R2 + ▼ e premiamo ●.

TOMORROW NEVER DIES (PSX)

Trucchi segreti
1. Iniziamo una missione.
2. Nel corso della missione, premiamo Start per accedere al menu di pausa.
3. Premiamo Select, Select, ●, ●, poi inseriamo uno dei seguenti codici:

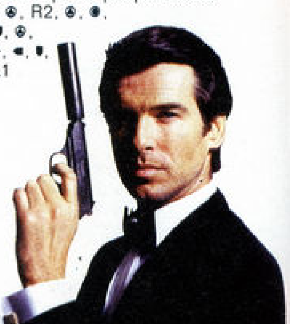
Salute massima: ▲, ▲, Select
Salute minima ▼, ▼, Select
Invincibilità: ●, ●, ●, ● (fa anche passare il personaggio attraverso gli oggetti)
Vincere la missione: Select, ●
Invulnerabilità: ●, Select
Massimo di armi: L1, L1, R1, R1
Accesso a tutte le missioni: L1, L1, ●, L1, L1 (nella schermata delle missioni)
Vedere tutti i filmati: L1 x7 (solo se vinciamo al livello di difficoltà 007).

DINO CRISIS (PSX)

Codici assassini
Cassaforte del primo muro: 7687
Cassaforte del secondo muro: 1281
Cassaforte del muro SOL e LEO: 705037
Codice del primo computer: 47812
Codice del secondo computer: 5037
Codice del terzo computer:3695
Codice del quarto computer: 367204
Codice del quinto: 0204
L'enigma dei tubi
In una stanza troveremo sei pannelli di controllo che devono essere attivati nell'ordine giusto. I tubi seguono un codice di colori e devono essere accostati ai pannelli giusti per attivare un generatore. Chiameremo i pannelli a sinistra 1,2 e 3 e gli elementi a destra 4,5 e 6.
Ora seguiamo questo ordine:
1. Pannello 3 impostato sul rosso.
2. Pannello 4 impostato sul rosso.
3. Pannello 2 impostato sul verde.
4. Pannello 5 impostato sul verde.
5. Pannello 1 impostato sul blu.
6. Pannello 6 impostato sul blu.

T'AI FU: WRATH OF THE TIGER (PSX)

Codici
Questo codice permette di utilizzare i codici dei trucchi. Alla schermata della mappa, premiamo R2, ●, R2, ●, ●, ▼, ●.
Selezione del livello: Inseriamo il codice di prima poi premiamo R2, ●, R2, ●, ●, ●, ▼, ●, ▲, ▶, ◀, ▼, ▲, L1



DRIVER (PSX)

Trucchi criminali

Inseriamo questi trucchi nella schermata dei menu.
Invincibilità: L2 x2, R2 x2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1 x2.
Niente polizia: L1, L2, R1 x4, L2 x2, R1 x2, L1 x2, R2
Mini macchine: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2 x3

TWISTED METAL 3 (PSX)

Clown Killer

Inseriamo i codici che seguono alla schermata delle password:
99 Freezer: ⊗, ▲, ●, ►, Start
Tutti i power-up sono missili potenziati: Start, L1, Start, L1, Start
Armi rapide: R1, R1, L1, L1, L1
Bombe Ricochet grandi: ◄, ►, ◄, ►, ▲

MAX POWER RACING (PSX)

Macchine GTI

Selezioniamo la modalità Arcade, poi evidenziamo il circuito di Roma e premiamo L1, ●, R1, ●, L2, ●.

Macchine Performance

Selezioniamo la modalità Arcade, poi evidenziamo il circuito inglese e premiamo R1, ●, L1, ●, R2, ●.

THEME PARK (PSX)

Soldi facili

Per guadagnare subito dei milioni, registriamoci con il nome Bovine e teniamo premuto ●, ●, ⊗ per 10 secondi nel corso del gioco.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING (PSX)

Sbloccare i livelli della modalità Practice

Mettiamo in pausa il gioco e teniamo premuto L1, ●, ▲, ◄, ▲, ●, ⊗

Punti extra

Teniamo premuto L1, ◄, ►, ▲, ▼, ● e mentre siamo in volo rilasciamo il pusante

Mosse speciali

Premiamo ◄, ◄, ● per eseguire una mossa speciale nell'half pipe nella pista Street.



AIR COMBAT (PSX)

Aeroplani di colori diversi

Mentre il gioco si carica teniamo premuto R1 e ●. Premiamo quindi ▲, ▼, ◄, ►, ▲, ▼, ◄, ► R1 per attivare il trucco.

MISSION: IMPOSSIBLE (PSX)

Possibilità infinite

TTOPFSECRETT: Messaggi segreti dai programmatori
SEECOOLMOVIE: Vediamo tutti i filmati in full motion video del gioco
IMTIREDTODAY: Attiviamo la modalità dei movimenti rallentati
GOOUTTAMYWAY: Attiviamo la modalità turbo BIONICJUMPER: Super salto
SCAREDSTIFF: Disattiviamo l'intelligenza artificiale dei nemici

Password delle missioni

Subpen Area: ABEMJQLNVTPG
Russian Embassy: OGLIESHVIRLL
KGB Warehouse: OQRFFSITJMNI
KGB Headquarters: EHNJHSURWJMP
Security Hallway: GDPSISJOWUAN
Underground Sewage Plant: GGHIHSJVWRML
Security Hallway: GQOFISKTLMAI
KGB Headquarters: IGCJMJMVMRBL
Russian Embassy: IQDSNJNTOMCI
IMF Headquarters: IJENMUNHONCJ
IMF Headquarters: IMQ PNHNKOSCM
Infirmary: PBFROUOPPWDB
CIA Rooftop: PMGKPUPKQSDM
CIA Mainframe: PJGNOUPHQNDJ
CIA Rooftop: KEJPPUPSRKEE
Waterloo Station: HDGGFPKQMOBC
Train: IGILGPMLMYBO
Train: HDGOFTKQMOBC
Train Roof: IGJDGTMLMYBO
Lundkist Roof: NGHSMGQTXMGI
Tunnel: MOEEOJGHVXJH
Mainland: MKEHTJSSVVJD
Gunboat: AFQMOJGPVTPG

GRAND THEFT AUTO 2 (PSX)

Codici Criminali

Inseriamo come nome i codici che seguono:
ITSALLUP: selezione del livello
LIVELONG: salute infinita
NAVARONE: armi illimitate
LOSEFEDS: niente poliziotti
BIGSCORE: $10.000.000
HIGHFIVE: Moltiplicatore x5
MUCHCASH: Ci regala $500.000
WUGGLES: Mostra le coordinate

KNOCKOUT KINGS '99 (PSX)

I segreti della boxe

Per combattere come un orso andiamo nel menu principale e premiamo ◄ e ●, ◄ e ●, ◄ e ●, ◄ e ●, ◄ e ⊗. Sentiremo un suono dopo ogni combinazione di pulsanti. Possiamo combattere nelle modalità Slugfest, Exhibition o Career.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES (PSX)

Password

Inseriamo i seguenti codici come nomi dei giocatori:
whirly: Attiva l'elicottero
titan: Attiva il Titan

BASS HUNTER 64 (N64)

Andiamo a pescare

ALLDLAKES: Rende disponibili tutti i laghi per pescare
HEADADBIGA: Teste grosse
WHEREDFISH: Dati sui pesci
SUPERSTRING: Mulinello automatico.
HAPPYFISH: I pesci abboccano più spesso



SUPERLURE: Prede più facili
MONDOFISH: Pesci più grandi
FISHMAN: Radar migliorato
HYPERBOAT: Barche più veloci
ALLDCASH: Più denaro
IWINIWIN: Vinciamo automaticamente i tornei
SUPERSTRING: Lenza indistruttibile
RUBADUBDUB: Codice della vasca

COLONY WARS (PSX)

Extra dallo spazio

HESTAS*RETORT: Energia infinita
MEMO*X33RTY: Armi secondarie attive infinite
COMMANDER*JEFFERS: Selezione del livello attivata

BRAVEHEART (PC)

Codici da guerrieri

Nella modalità 3D premiamo il tasto Canc (DEL) e poi inseriamo i codici che seguono:
sesquipidilian: Attiva tutti i trucchi
bannock burn: Uccide tutti i nemici
dresden: Tutte le case prendono fuoco
steve reeves: Tutte le truppe hanno una resistenza enorme
bucks fizz: Tutte le truppe si ritirano
bastille day: Si abbattono tutte le mura
haemorrhage: Sangue disattivato
killcam: Muore il cameraman

FIFA 2000 (PC)

Password

Burnaby: Ci permette di giocare nel campo davanti alla sede canadese di Electronic Arts.
Dizzy: Circa ogni minuto un giocatore viene rapito dagli alieni.
Hooligan: Possiamo giocare con una serie di squadre bonus.
Lightsout: Partite in notturna senza illuminazione del campo. La luce deriva dal fatto che i giocatori e il pallone sono fluorescenti.
Sizzle: Circa ogni minuto un giocatore viene colpito da un fulmine.
Nomoney: La nostra squadra ha fondi illimitati con cui comprare i giocatori.

COLONY WARS: VENGEANCE (PSX)

Codici galattici

Vampiri: Invincibilità
Tornado:Tutte le armi
Dark angel: Le armi non si surriscaldano
Chimera: Armi secondarie infinite attive
Avalanche: Postbruciatori illimitati
Hydra: Denaro illimitato
Demon: Selezione del livello
Blizzard: Super trucco

GOLDENEYE (N64)

Scienziati Armati

Spariamo due volte su una mano o un piede di uno scienziato con una PP7 con il silenziatore in un livello qualsiasi. Lo scienziato risponderà al fuoco con una Dostovei e potrebbe persino tirare una bomba a mano.

POOL SHARK (PSX)

Il colore dei soldi

Inseriamo CW12 come nome sia dei giocatori umani sia del computer.
Vittoria istantanea: Teniamo premuto L2 + R2 + ● all'inizio dell'incontro.

FUTURE COP (PSX)

Codici della strada

Inseriamo i seguenti codici alla schermata delle password.
DITIFSFLFY: Tutte le missioni
DYPYFASRHR: Tutte le missioni e tutte le armi
SIFRGYBERR: Invincibilità
SYMRGOBREL: Armi attivate
DYTIFASUHL: Tutte le missioni, le armi e l'invincibilità

ARMY MEN (PSX)

Grandi trucchi

Selezione delle campagna: Al menu principale premiamo rapidamente: ●, ●, R1, L1, L1, R1 (il codice deve essere inserito entro due secondi).
Tutte le armi: Iniziamo una nuova partita, mettiamo in pausa e premiamo rapidamente: ●, ●, R1, L1, R1, R2 entro due secondi.
Invincibilità: Iniziamo una nuova partita, mettiamo in pausa e premiamo rapidamente: ●, ●, L1, L1, L2 entro due secondi.
Aprire tutte le zone di guerra: Selezioniamo le opzioni, poi la difficoltà, teniamo premuto ⊗ + ● + ● e premiamo L1 + L2.



SCRIVETECI SUBITO!

Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!

Servizio Segreti
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano
oppure via e-mail
gamesmaster@kiditaly.com





#35 SHENMUE



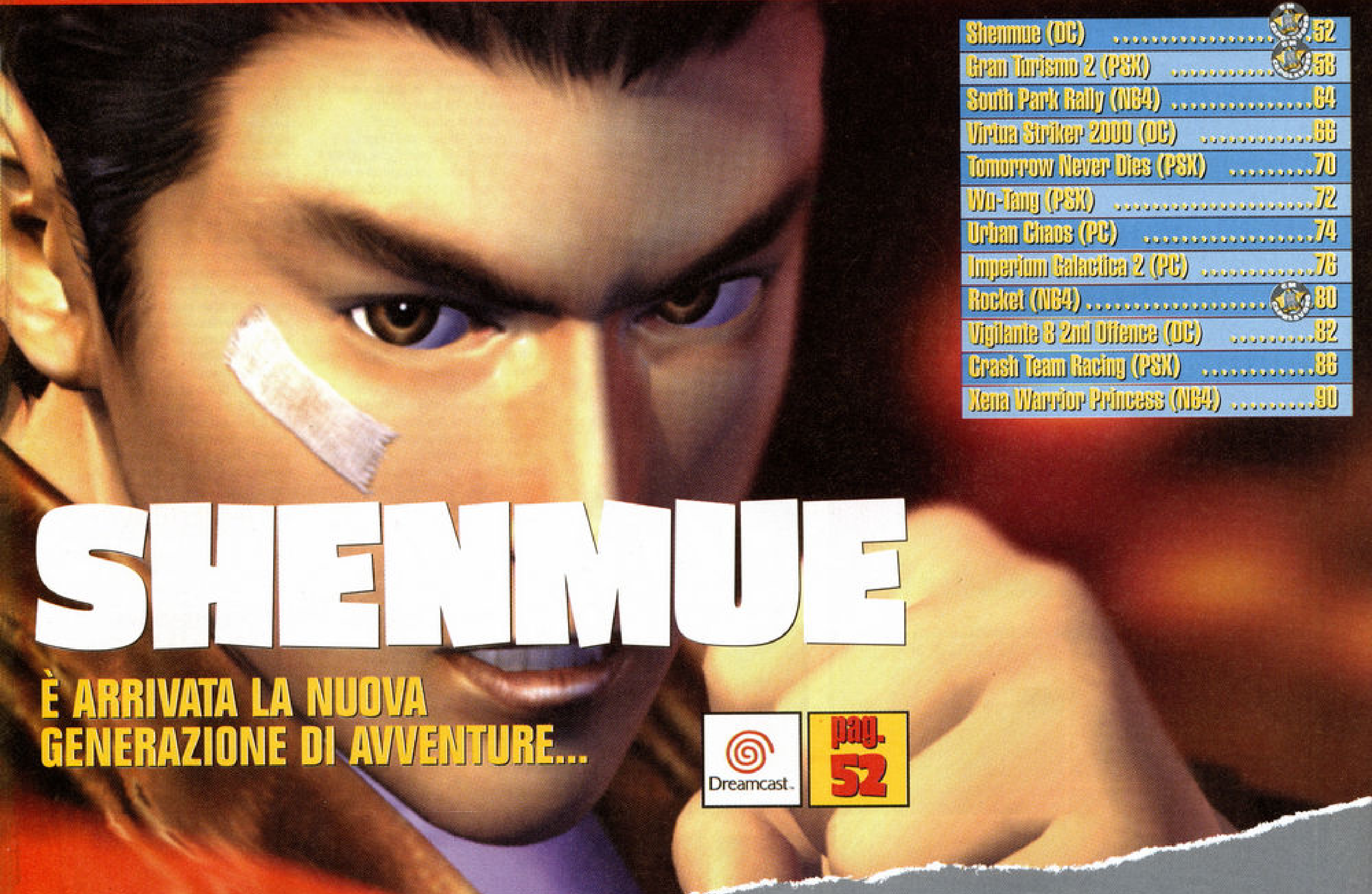


L.9.900
MARZO
IL MIO COMPUTER
IN REGALO UNA FANTASTICA ENCICLOPEDIA COMPLETA
COMPUTER CHE VANNO ALLA GRANDE
6 NUOVE MACCHINE VELOCI E PIENE DI ACCESSORI
A PAG. 6
SCEGLIAMO I GIOCHI MIGLIORI PER IL NOSTRO COMPUTER
DIVERTIAMOCI AL MASSIMO CON IL NUOVO TONIC TROUBLE
NEI CD UN PROGRAMMA COMPLETO PER FARE MUSICA
COME CREARE UN SITO INTERNET IN POCHI MINUTI
IL MIO COMPUTER CD-ROM
Lemon Boy
PROGRAMMA COMPLETO PER FARE MUSICA
CD A
Allegato a IL MIO COMPUTER n. 3 Marzo 2000
Il Mio Castello Editore
CHALLENGE MULTIMEDIA
Rizzoli '00
Dizionario Enciclopedico Multimediale
Allegato a IL MIO COMPUTER n. 3 Marzo 2000

LE NOSTRE PROVE

ATTENZIONE OPINIONI MOLTO ESPLICITE

i giochi di questo mese provati dagli esperti di Games Master



SHENMUE

È ARRIVATA LA NUOVA GENERAZIONE DI AVVENTURE...

Dreamcast

pag. 52

GRAN TURISMO 2
METTIAMO IN MOTO



p58

SOUTH PARK RALLY
UN GIRO A SOUTH PARK



p64

VIRTUA STRIKER 2000
IL CALCIO SU DC



p66

WU-TANG
BOTTE DA ORBI



p72

ECCEZIONALE! PROVATI I GRANDI GIOCHI DEL MESE

In Giappone il Dreamcast è in declino. Che Shenmue abbia le carte in regola per salvarlo?



SHENMUE



Da molto tempo aspettavamo l'uscita in Giappone del più importante gioco per Dreamcast fino a questo momento, il possente Shenmue.

Si è fatto attendere per mesi ma, finalmente, è uscito nei negozi giapponesi. Poco tempo dopo, una copia fresca fresca del gioco è piombata nella redazione di Games Master. Abbiamo così dedicato giorni di ansia a scoprire la verità su uno dei titoli più attesi dell'anno. Shenmue sarebbe stato il salvatore del Dreamcast o piuttosto la più colossale delusione di tutti i tempi? Qual è dunque la risposta? Calma, ci arriveremo a suo tempo...

COME, COME?

Shenmue è suddiviso in quattro CD: tre dischi dedicati al gioco, più una esperienza multimediale destinata a spiegare perché Shenmue sia un titolo così straordinariamente innovativo. Tale spiegazione è... in giapponese. Il che ci porta a un dato di fatto: Shenmue è un gioco "molto" giapponese. Attualmente l'inglese è quasi assente nel titolo, il che significa che ci ritroveremo nei pasticci a meno di non disporre di una conoscenza di base della lingua giapponese... d'altra parte, chi non ce l'ha? Il nostro corrispondente in Giappone ci ha dato una mano quando ci siamo trovati bloccati, ma non tutti i giocatori potranno contare su un aiuto così prezioso. Chi intende acquistare una versione di importazione del gioco, quindi, è avvertito... Ciò che si capisce perfettamente, tuttavia, è il fatto che Shenmue non assomiglia ad alcun altro titolo. Bastano un paio di minuti per avere la sensazione che la nostra stessa mente si stia espandendo, di fronte a una simile ampiezza e profondità. Un esempio: l'avventura inizia all'interno della nostra casa. Nulla di strano, ma... possiamo aprire qualsiasi cassetto di qualsiasi mobile. Possiamo tirarne fuori degli oggetti e guardarli. Possiamo vedere cosa contiene il frigorifero. Possiamo seguire la donna delle pulizie mentre spolvera la casa. Possiamo staccare dal muro tutti i quadri e vedere cosa c'è dietro. Si potrebbe continuare ancora. Presto ci si rende conto di aver trascorso cinque ore semplicemente vagando per la casa.... E FUORI C'È UN INTERO MONDO DA ESPLORARE! Gulp... Shenmue è suddiviso in vaste aree, il cui caricamento richiede pochi secondi. Ciascuna di queste aree è costellata di dettagli analoghi a quelli già citati: si può acquistare del sushi in un negozio, mettere un disco sul jukebox e comprare una lattina di Coca al distributore automatico. Ogni area è inoltre popolata dai personaggi più realistici mai visti in un videogioco. In mancanza di un'espressione più adatta, possiamo dire che il gioco viene visualizzato da una prospettiva alla Tomb Raider. Ryo, l'eroe in giubbotto marrone, sta cercando di vendicare la morte dei suoi genitori, mostrata nella sequenza introduttiva. Per fortuna, il babbo era il più grande maestro di arti marziali della città e ha trasmesso gran parte delle sue conoscenze al figlio. I cattivi dovranno stare attenti!

SOTTO TORCHIO

I personaggi del gioco vagano qua e là pensando ai fatti loro: potremo comunque metterli tutti sotto torchio.

GM CAPOLAVORO

Vediamo le mosse...

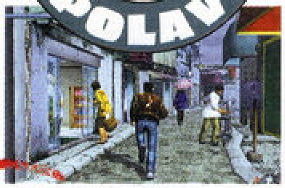
Durante il gioco impareremo altre mosse oltre al calcio e al pugno con i quali inizieremo. Nelle sequenze di combattimento, Shenmue si trasforma in un Virtua Fighter in miniatura in cui Ryo sfodera grandiose combo.



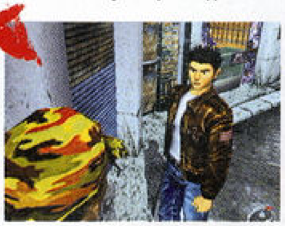


▲ Il vecchio Yamagishi-san ci insegna qualche mossa nel parco.

◀ Bene. Come stiamo andando? Dovremo aspettare una versione europea per saperlo!



▲ Vaghiamo per le strade e diamo un'occhiata ai negozi. È quasi troppo reale!



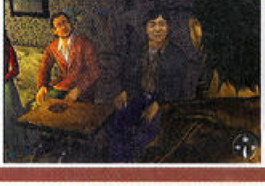
▲ Potremo interrogare tutti i personaggi che incontreremo per strada. Come nella realtà!



2 Quattro chiacchiere?

Uno degli elementi più affascinanti di Shenmue sono le centinaia di personaggi che popolano le varie aree di gioco. Potremo torchiarli tutti quanti e scoprire informazioni determinanti per il gioco... se saremo abbastanza fortunati.





▲ "Ehi, ragazzi, avete visto per caso un pericoloso criminale, alto più o meno così, con uno strano tatuaggio? No? Grazie lo stesso...".

◀ "OK, ragazzi. Volete vedere un bel trucchetto con un sottobicchiere? No? Bah!"

3 UN TUFFO NEL PASSATO...

Malgrado questo sia un gioco pieno di cose da fare, poche di queste risulteranno più divertenti di una visita alla sala giochi per una partitina con le perfette versioni di Space Harrier e Hang On. Oppure, perché non farci una partita a freccette, o magari tentare la fortuna alle slot machine? Attenzione però a non fare fuori tutti i nostri quattrini...



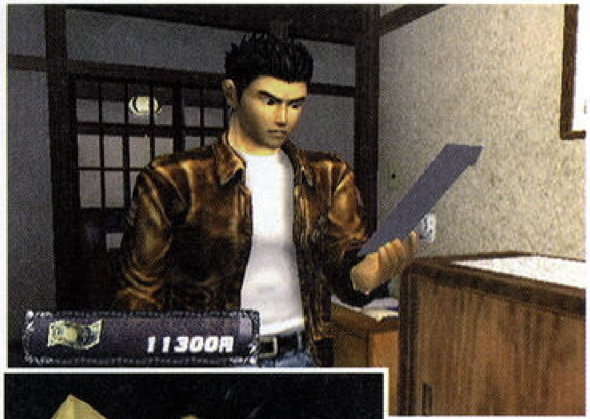
▲ Ryo sperpera 100 dei suoi sudati yen giocando con Space Harrier. Favoloso.





◄Potremo buttare via ore intere e una fortuna per perfezionare la nostra abilità nel gioco delle freccette!

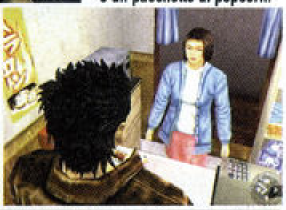




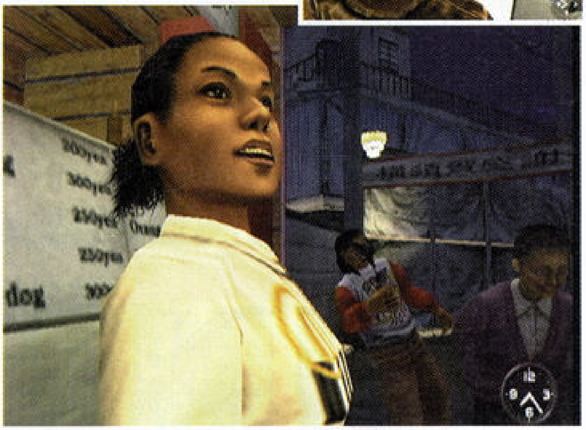
▲ Ogni mattina Ryo riceve dei soldi. Fantastico!



▲ Dopo una dura giornata di avventure Ryo decide di schiacciare un sonnellino.



▼"Una bottiglia di Gassosa e un pacchetto di popcorn."



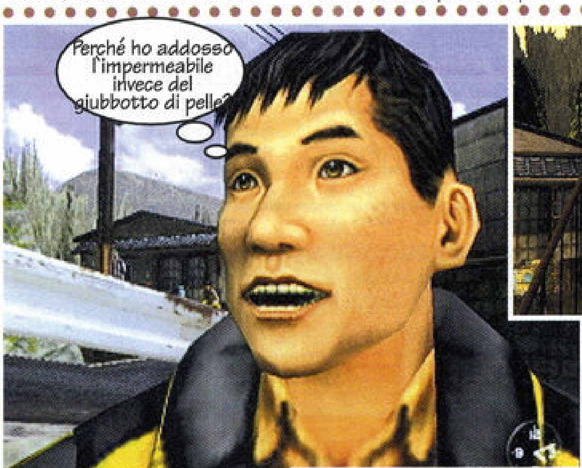
Quando ci avvicineremo a una persona o a un oggetto, apparirà un pulsante 'A' a segnalarci la possibilità di interagirvi. Se saremo tenaci e fortunati, uno dei personaggi potrà rivelarci qualche dettaglio importante, che andrà ad aggiungersi al nostro diario interno al gioco, permettendoci quindi di porre altre domande ad altri personaggi. Certo abbiamo già visto questo tipo di indagini in altri giochi di avventura, ma mai con personaggi così brillantemente doppiati e dall'aspetto così straordinariamente realistico. Fa quasi paura, a volte. Ciò ci conduce alla grafica del gioco. Va sottolineato che tutte le immagini riprodotte in queste pagine sono tratte DAL GIOCO, non da filmati introduttivi o sequenze pre-renderizzate. La potenza del Dreamcast non ha mai avuto una migliore dimostrazione. Stiamo parlando di un mondo vivo e reale, con tutte le meraviglie che in altri giochi sono limitate ai filmati introduttivi...

DA VICINO...

Gran parte delle meraviglie nascoste di Shenmue aspetta solo di essere scoperta attraverso la visuale in prima persona. Tenendo premuto il pulsante da indice destro faremo sì che Ryo scruti nella direzione in cui rivolgeremo la sua testa. Se ci sarà qualcosa di interessante, la visuale del personaggio effettuerà un'ulteriore zoomata. Basterà quindi un colpetto sul pulsante 'A' per fare sì che le sue mani si protendano per toccare. È un vero piacere ispezionare cassetti o esaminare uno dopo l'altro i diversi oggetti riposti in uno scaffale: la prospettiva passa automaticamente all'elemento interessante successivo mentre ci spostiamo e le nostre mani sono pronte a rovesciare e a ruotare qualsiasi oggetto per consentirci di esaminarlo meglio, per poi magari riporlo nel nostro inventario per utilizzarlo in seguito.

MAMMA MIA!

Prepariamoci ora a un nuovo rompicapo: gli avvenimenti di Shenmue si svolgono in tempo ➜





▲ Le aree di gioco sono immense e spesso raggiungendo un punto elevato potremo godere di uno splendido panorama.



▲ "Oops, scusami". Masa Fukuhara dovrebbe veramente mettere un lucchetto alla porta della sua camera.



▲ Ah, che buona. Nel gioco si beve molta Coca Cola.



◄Ciò che non appare dall'illustrazione è il modo perfetto in cui il giubbotto accompagna il movimento del personaggio.

4 Flashback!

Ispezionando qua e là ci imbatteremo a volte in ricordi di quando eravamo piccini, in compagnia del nostro papà.



▲ Papà era il maestro locale di arti marziali. Di qui i pettorali.

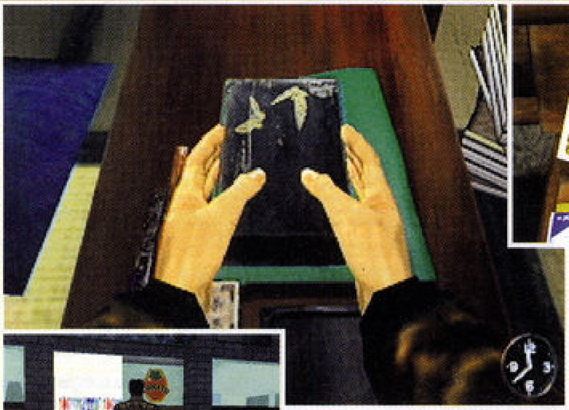


▲ Proviamo a immaginarci di tamponare la macchina di questo tipo...



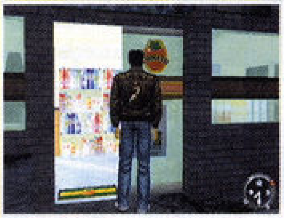
5 Curiosando qua e là

Non è mai stato così divertente frugare nei cassetti di mamma e papà! Ci sono foto, chiavi, oggetti da comprare e i nostri regali di Natale sopra l'armadio... no, stiamo scherzando.



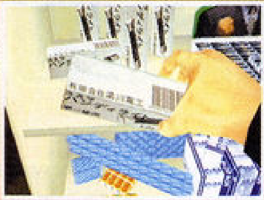


▲ Questa foto tradisce l'identità dei nostri amici. Si noti che quel musone di Ryo non è riuscito a strapparsi un sorriso nemmeno per la foto. Su, sorridi!



▲ Questa scatola nella scrivania di papà nasconde un segreto speciale: le sue vecchie riviste di jazz.

◀ Facciamo una visita ai negozi e diamo un'occhiata in giro: potremo perfino comprare le cose che ci piacciono. È straordinario!





Questo tizio è inzuppato come una rana e riesce a malapena a stare in piedi. Battiamocela!



▲ Grandioso! Possiamo perfino prendere il cibo dal frigorifero dei nostri genitori! Questo sì che è realismo!



▲ "OK, lo so che stai nascondendo qualcosa. Dove cavolo hai messo i miei piselli?".



Diamo un'occhiata alla vastità del nostro campo visivo. Roba da farsi venire le lacrime agli occhi.



Per sperimentare in pieno gli ambienti delle aree di gioco potremo anche passare a una prospettiva in prima persona.

6 Combattimenti!

Le sequenze di combattimento QTE sono una vera gioia per gli occhi: Ryo sfodera le mosse attraverso una sequenza di tasti.



▲ Una semplice pressione del pulsante 'A' e Ryo gli spezzerà il collo.



▲ Vogliamo evitare un calcione in faccia? Premiamo rapidamente 'Destra', allora!







▲ Non ci sono soltanto i combattimenti QTE in stile cinematografico, ma anche numerosi scontri in tempo reale da affrontare in stile Virtua Fighter.

semi-reale. In basso a destra sullo schermo è sempre visibile un dispositivo composto da un orologio e da una bussola, che ci indica la direzione in cui siamo rivolti e l'ora del giorno. Se attenderemo abbastanza a lungo, vedremo il sole tramontare e sorgere nuovamente il mattino successivo. Come in Zelda, allora? Macché. Ognuno di questi giorni dura circa un'ora, perciò si percepisce davvero la sensazione dello scorrere del tempo. Usciamo dal letto, camminiamo attraverso la città e fatichiamo tutto il giorno fra perlustrazioni e indagini. Presto però calano le tenebre e le strade appaiono meno affollate. Potremo quindi rimanercene in strada per ore e ore, oppure... tornare a casa e andare a nanna, risvegliandoci il mattino dopo pronti a proseguire le nostre ricerche! Quel che è meglio è che ogni personaggio ha una propria specifica "tabella di marcia", quindi la persona in possesso dell'informazione che ci serve potrebbe essere in circolazione solo di notte e trovarsi in un determinato bar della città dopo mezzanotte. L'individuo in questione potrebbe anche trascorrere la mattinata al parco, per poi passeggiare per i negozi per un paio d'ore e ritornare quindi a casa la sera. Se calcoleremo male i tempi delle nostre indagini potremo impiegare giorni interi per ottenere l'informazione fondamentale per il nostro diario che ci consentirà di accedere all'area successiva, vasta quanto la precedente.

È UN MIRACOLO!

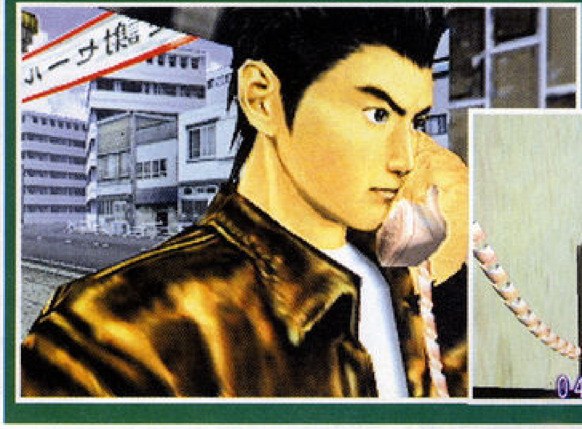
Il livello di interattività dà a Shenmue un vantaggio impressionante sulla concorrenza. Siamo abituati a giochi in cui l'interruttore che consente di aprire una porta è un oggetto enorme ben visibile sulla parete di fronte, o l'armadietto che cela un passaggio segreto è l'unico oggetto che si può usare all'interno della stanza. Perciò, trovarci improvvisamente di fronte a un titolo in cui una chiave può essere nascosta dietro un divano o potrebbe essere stata inghiottita dal gatto ha davvero dell'incredibile. L'elemento più interessante, però, è questo: potremmo credere che un gioco in cui le parole d'ordine sono 'cercare dappertutto' e 'girare giorno e notte' risulti alla fin fine noioso, ma Shenmue non lo è affatto. Potremo trascorrere ore e ore, ovvero giorni all'interno del gioco, semplicemente vagando qua e là divertendoci. I progettisti del gioco hanno cercato di includere nel gioco ogni sorta di cose da fare, al di là della trama principale. Potremo litigare con i motociclisti, impegnarci in combattimenti in città, giocare a biliardo nei bar, vincere o più probabilmente perdere una fortuna alle slot machine nelle sale giochi. Potremo insomma divertirci un mondo gingillandoci semplicemente con il gioco... senza andare da nessuna parte! La possibilità di salvare la partita soltanto a casa fa assomigliare l'esperienza di gioco in modo inquietante alla realtà. Si va a letto al termine della giornata e ci si alza al mattino con un piccolo elenco mentale di cose da fare. Potremo comunque effettuare un salvataggio rapido in qualsiasi momento e riavviare quindi il gioco mediante l'apposita opzione, nel caso che fossimo richiamati improvvisamente alla realtà "vera". Un suggerimento: perché non affrontare ogni giorno una giornata del gioco, dedicandogli un'oretta ogni sera? Sarebbe come vivere due vite... troppo strano!

MAMMA MIA!

OK, così potremo sbirciare sotto il fornello alla ricerca di indizi, interagire praticamente con tutto ciò che vedremo e

7 Ti faccio uno squillo!

I telefoni, sparsi ovunque, costituiscono un elemento essenziale del gioco. Con una piccola spesa potremo telefonare ai nostri amici. Attenzione, però: potrebbero essere fuori casa!



◀ "Pronto, c'è Marco? Ah... puoi dirgli che lo aspetto vicino alle altalene? Grazie!".

▼ Chissà di chi sarà questo numero di telefono...



POSTER IN REGALO ➔



LA MAPPA DEL DIVERTIMENTO...

Ogni area di Shenmue funziona come un 'livello' di un altro gioco, racchiudendo un sacco di posti da visitare e centinaia di persone con cui parlare. Per fortuna avremo a disposizione una mappa...

SHENMUE

RITAGLIALO E APPENDILO!

8 Giochiamo a palla?

Le sequenze QTE possono irrompere in qualsiasi situazione. Prendiamo per esempio questo caso, in cui un tipo ci lancerà contro una palla. Se premeremo 'A' in tempo riusciremo a prenderla al volo e potremo scambiare qualche parola con lui. Se invece la mancheremo, la palla colpirà la bambina e i due correranno via!

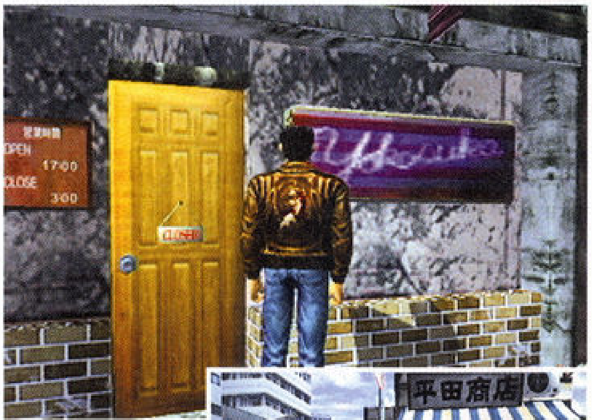


▲ La telecamera si sposta e questo tipo ci scaglia contro una palla senza preavviso. Ehi, stai attento!





▲ Palla in arrivo! Premiamo rapidamente 'A' o ci arriverà in piena faccia, colpendo di rimbalzo la bambina. Il che, ovviamente, non va bene: stiamo pronti!



▲ Se ci presenteremo in questo posto di giorno non potremo entrare. Occhio al cartello, però: se ritorneremo dopo le 5 del pomeriggio potremo andarci!



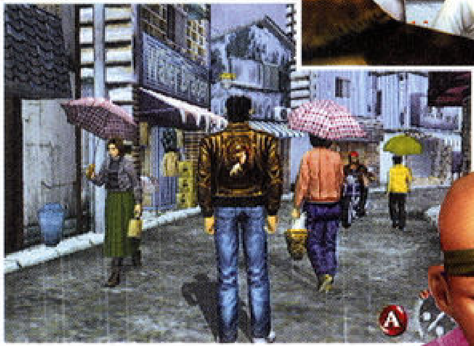
▶ Ah-ha, un telefono. Finiremo per spendere i soldi di oggi chiamando qualche linea a pagamento...



▲ I motociclisti sono tipi scontrosi e costituiranno spesso i nostri avversari nei combattimenti di strada. Fatevi sotto!



▲ Un salto in un ambiente mediterraneo...



▲ Ci vuole un po' per abituarsi alla possibilità di parlare con chiunque e di andare dovunque. E adesso, che si fa?

chiacchierare per ore con le centinaia di personaggi che vagano per le strade e lavorano nei vari negozi e locali. C'è molto altro, però... Shenmue è opera di Yu Suzuki, il genio di Sega responsabile della serie Virtua Fighter e di innumerevoli celebri titoli da sala giochi, alcuni dei quali compaiono in forma perfetta all'interno di Shenmue, come spiegato altrove in questo articolo. Il personaggio in questione se ne intende abbastanza di picchiaduro; che Shenmue ci riservi dunque anche qualche zuffa? Certo che sì...

E VAI!

Prima di tutto, sgombriamo il campo dagli equivoci. Sega ha commesso un grave errore presentando alcune sequenze di Shenmue alla fiera E3 dello scorso anno e in quell'occasione Games Master non è stato il solo a muovere qualche critica. In mancanza di sequenze di avventura funzionanti, Sega ha presentato la discutibile sequenza delle 'freccette' descritta altrove e una delle ormai famigerate sequenze di combattimento QTE. Di che si tratta? Beh, durante una sequenza QTE, che sta per Quick Time Event o "avvenimento in tempo rapido" i comandi di Ryo vengono modificati e il controllo delle sue azioni è affidato a pulsanti lampeggianti che compaiono sullo schermo. Per esempio, può capitare che cinque personaggi si stacchino dalla folla e avanzino con aria minacciosa. Se in tale occasione mancheremo il pulsante 'A' lampeggiante sullo schermo, finiremo per prenderle. Se invece riusciremo a premerlo nel tempo concesso, ovvero qualche decimo di secondo, Ryo riuscirà a schivare il cazzotto in arrivo e magari a sferrarne uno a sua volta. Nel frattempo, la telecamera ruoterà riprendendo l'azione in modo drammatico. I primi combattimenti sono semplici: si tratta di premere il pulsante una volta ogni cinque secondi circa. Più avanti, però, le zuffe diventano un affare più serio e richiedono rapide pressioni in sequenza dei pulsanti che lampeggiano sullo schermo. È quindi possibile sfoderare favolose mosse di combattimento, tra cui strattoni per i capelli e combo da arti marziali composte da più colpi, con una singola e poco soddisfacente pressione di un pulsante. Se le giochiamo da sole queste sequenze danno una sensazione un po' curiosa e sembrano avvalorare le voci secondo cui Shenmue avrebbe una giocabilità paragonabile a quella del vecchio coin-op Dragon Lair o sarebbe semplicemente il gioco di freccette più complicato della storia. La buona notizia, però, è che nel contesto di un titolo di avventura le sequenze QTE costituiscono un gradevole diversivo rispetto alle esplorazioni. Inoltre, ci colgono spesso di sorpresa esattamente come avverrebbe nella realtà. Dovremo cioè ricevere qualche colpo prima di renderci conto della situazione e reagire. Oltretutto, poi, sono fantastiche da vedere, anche se in verità ci costringono a concentrarci per lo più sulla parte centrale dello schermo, in attesa che compaia il pulsante da premere.

E VAI! (2)

Inoltre, sfatiamo una volta per tutte le dicerie: nel gioco ci sono anche combattimenti in tempo reale. Evviva! Nel corso del gioco riceveremo lezioni da vari maestri e scopriremo delle istruzioni, alcune delle quali lasciateci dal papà defunto, che ci permetteranno di aggiungere nuove



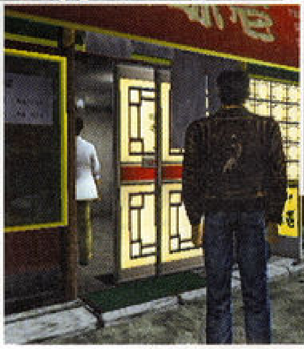




▲ Mai visto un cappello riprodotto in tempo reale con una tale precisione? No, certo. Diamo un'occhiata al cuoco mentre cucina le pizze: favoloso!



▲ Mmm, acqua, zucchero, melassa e un pizzico di ingrediente segreto... Da leccarsi i baffi!

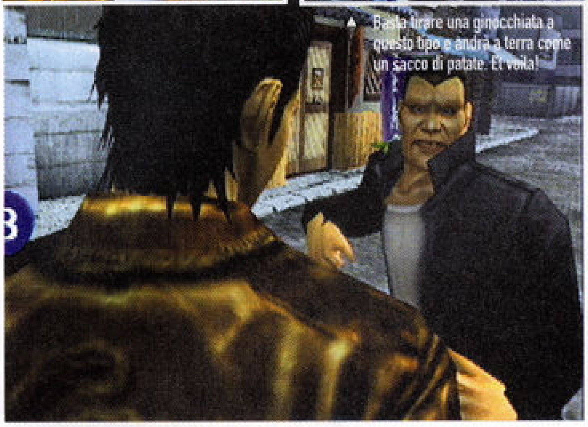




▲ A volte dovremo compiere delle scelte con il pulsante direzionale. Dovremo dare da mangiare al gatto oppure no?



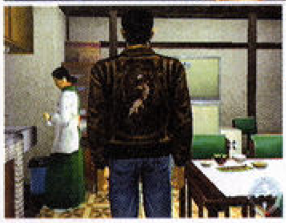




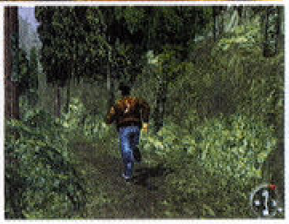
▲ Basta tirare una ginocchiata a questo tipo e andrà a terra come un sacco di patate. Et voilà!



Vogliamo sapere una bella? Se comincia a piovere, tutti i personaggi aprono l'ombrello. Incredibile.



▲ Presto! Mentre ci volta le spalle, mangiamoci il cibo sul tavolo!



▲ Spesso Ryo va a farsi un giretto nel bosco. Un tipo solitario.

> Shenmue è un gioco che verrà ricordato per sempre e preso a modello per tutti i titoli di avventura a venire

mosse al nostro repertorio. Come se non bastasse, potremo affinare le nostre abilità anche dedicandoci a un po' di esercizio nei parcheggi. Ripetendo più volte calci e pugni e apprendendo nel frattempo come utilizzare le combo saremo spesso premiati con la scoperta di una nuova mossa speciale, di solito accessibile attraverso una combinazione di tasti. Potremo visualizzare le nostre attuali capacità e quelle ancora da imparare attraverso un elenco delle mosse in cui, scorrendo lungo il menu, vedremo un Ryo in miniatura effettuare i vari movimenti. Grandioso. Più avanti, poi, l'azione di gioco inizierà a riscaldarsi veramente: in un'occasione potremo prendere parte a una rissa di strada a cui parteciperanno ben 70 persone!

NON MALE...

Insomma, qual è il verdetto? Shenmue è un genio o un buono a nulla? Beh, siamo orgogliosi di rivelare che Shenmue è una pietra miliare nella storia dei videogiochi. Un gioco che sarà ricordato e preso a modello per tutti i titoli di avventura a venire. Non si limita a offrire un'azione la cui grafica supera le sequenze pre-renderizzate di gran parte degli altri giochi. Non è soltanto intuitivo e giocato sulla base di un esaltante sistema ricco di soddisfacenti esplorazioni. Non solo presenta i personaggi più incredibili e l'intelligenza artificiale più sbalorditiva che si siano mai visti. Non solo offre un sistema di combattimento intelligente e godibile. Non solo tutto ciò: è ANCHE enorme!
Shenmue, previsto in origine come titolo per il lancio giapponese del Dreamcast, è in ritardo di oltre un anno ed è stato possibile ultimarlo solo dividendolo a metà. L'uscita della seconda parte, dedicata al viaggio di Ryo a Hong Kong, è fissata per il prossimo anno. Il fatto che il livello di dettaglio non sia stato compromesso merita una lode. Inoltre, benché costituisca solo metà del gioco previsto in origine, Shenmue rimane comunque gigantesco. Possiamo calcolare che per attraversare il gioco da un capo all'altro individuando sempre al primo tentativo le persone giuste con cui parlare e



SBALORDITIVO!

trovando tutti gli oggetti indispensabili sarebbero necessarie circa 12 ore. D'altra parte, noi abbiamo completato il gioco in circa 50 ore. Si può giocare con la versione in giapponese? Certo che si può. È possibile ammirarne la grafica, sbalordirsi di fronte alla sua struttura, esaltarsi e sorprendersi davanti allo svolgersi degli eventi. Tuttavia, è impossibile capire una sola parola della trama, il che significa che il giocatore si perderà metà del divertimento. Chi era convinto che il Dreamcast fosse destinato a ospitare solo aggiornamenti di vecchi successi e conversioni, per quanto perfette, di titoli secondari da sala giochi, si prepari a qualche sorpresa.

9 Scoperte

Troveremo un sacco di fantastiche sorprese semplicemente dando un'occhiata in giro!





▲ Uau! Abbiamo trovato un Saturn. Piazziamolo con orgoglio sul nostro televisore!

il giudizio

aspetto

La grafica più spettacolare mai vista in un gioco, traboccante di dettagli.

giocabilità

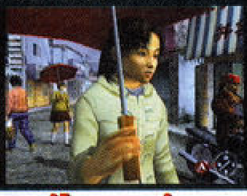
Non è solo un titolo di avventura molto avvincente: è anche zeppo di fantastiche sequenze di azione!

longevità

Non è un Final Fantasy 8, ma è decisamente corposo. Ci durerà un mese buono.

il meglio

Rendersi conto di poter parlare con TUTTI gli individui che troveremo in giro. È un intero mondo virtuale!



il peggio

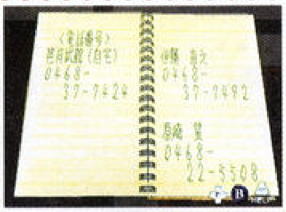
Dover andare fino a casa per fare un sonnellino e poter quindi proseguire l'avventura il giorno successivo.



Sega aveva bisogno di un gioco in grado di salvare il destino del Dreamcast in Giappone e questo titolo è Shenmue. In Europa, non farà che accrescere il successo del Dreamcast.

94%

Se ci piace questo proviamo Resident Evil Code: Veronica, anch'esso in uscita per il Dreamcast. Altrimenti, diamo un'occhiata a Final Fantasy 8 per PlayStation.



◄ Tutti gli avvenimenti più importanti vengono registrati sul nostro diario.

▼ "OK, cara, ti va di fare un salto alla sala giochi per una partita a freccette dopo il lavoro? Preferisci i videogiochi? Accidenti!".





► Potremo divertirci piazzandoci davanti ai motociclisti e fissandoli. Siamo rimasti lì un giorno intero prima di darcela a gambe.



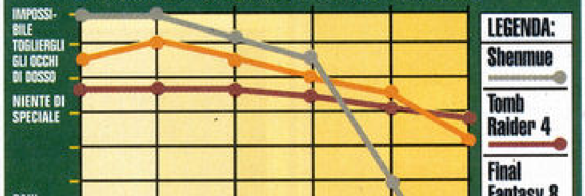
▲ L'attenzione di Ryo viene attirata da un perfido pullover nel negozio.



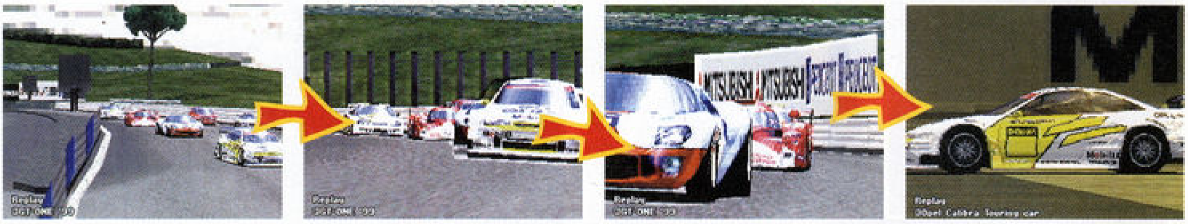
▲ Ryo ignora un distributore di Coca Cola! Come può?

SCONTRO DI TITANI!

Come si piazza Shenmue rispetto ad altri classici titoli di avventura, quanto a longevità e livello di interesse?



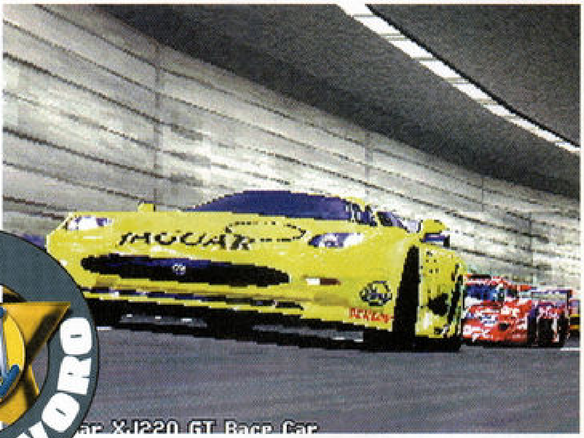
Il re delle corse è tornato sui nostri schermi, più deciso che mai e sempre più scattante. Gran Turismo è di nuovo tra noi!



GRAN TURISMO 2

Ehm... eccoci ancora una volta di fronte al "gioco più atteso di tutti i tempi" e ancora una volta possiamo dire che valeva la pena di aspettarlo.

Gran Turismo è probabilmente il titolo per PlayStation più venduto di sempre, anche se è in dubbio se questo primato spetti a lui, a Final Fantasy 7 o a Resident Evil 2. Recentemente ha subito una ripulita e una messa a punto e ora appare in una gloriosa versione '2'. L'effetto, non c'è dubbio, è favoloso! Tuttavia, dopo molte ore di gioco, ci siamo resi conto di uno strano fenomeno: le persone che ci vedevano impegnate nelle nostre febbrili competizioni osservavano lo schermo e dicevano: "È Gran Turismo 2? (Pausa) ...Ma è uguale al primo, no?". Sorge quindi spontanea una domanda: in che misura lo straordinario impegno dei creatori del gioco è stato speso per rendere "migliore" questa nuova versione invece che per renderla semplicemente molto più grossa?



GM CAPOLAVORO

QUALCOSA DI GROSSO

Cos'è meglio? Più grande o migliore? È più appetitoso un dolcetto guarnito con la crema più deliziosa del mondo o un dolce lungo come un autobus? È una scelta difficile; per fortuna, nella maggior parte dei casi le nuove versioni dei videogiochi rispondono a entrambe le esigenze. La brutta notizia è che in questo caso solo la seconda delle due è stata soddisfatta: Gran Turismo 2 fa impallidire quanto a dimensioni il già vasto Gran Turismo, ma non si può dire che sia veramente migliore. Non lo diciamo in base a una prima occhiata. Qui stiamo parlando dell'intero gioco. Abbiamo provato ogni singola macchina su ogni singola pista. Abbiamo sperimentato ognuna delle miriadi di opzioni a disposizione.

1 Le macchine!

Se altri titoli non riescono che a scodellare una decina di macchine o poco più, Gran Turismo 2 fa le cose davvero in grande, offrendoci ben 1000 veicoli diversi! Anche questa volta i modelli giapponesi si sprecano, ma ci sono anche grandiosi bolidi europei a bizzeffe!



▲ Le macchine come la Mitsubishi Lancer popolano le piste da rally e sono quindi una novità per Gran Turismo 2.



▲ La maggiore enfasi riservata ai modelli europei ci mette a disposizione anche favolose Jaguar come questa.





▲ Le macchine americane sono divertentissime: si manovrano da schifo e sono totalmente inarrestabili!



▲ Diamo sfogo alle nostre fantasie alla Steve McQueen con questa Ford Mustang edizione Shelby.



▲ Le macchine giapponesi sono una scelta d'obbligo...

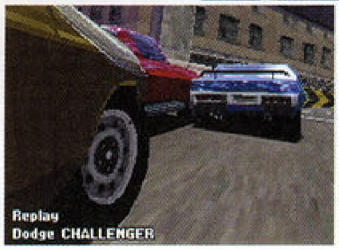
► Se vogliamo velocità e classe proviamo questa Porsche 911.



▲ Le macchine sono fiammanti e lustre come sempre... e aspettiamo di vederle muoversi!



▲ I super bolidi costituiscono ancora uno degli elementi migliori di Gran Turismo 2. Non solo hanno un aspetto fantastico, ma filano anche come saette. Pigiamo a tavoletta e via!

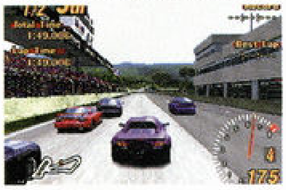


◄ La quantità di nuove inquadrature migliora ancora la celebre modalità Replay di Gran Turismo.

GRAN TURISMO 2



▲ Per mettere alla prova la nostra abilità, guidiamo contro macchine identiche alla nostra.



▲ Inizieremo tutte le gare in coda al gruppo. Non è giusto, però!

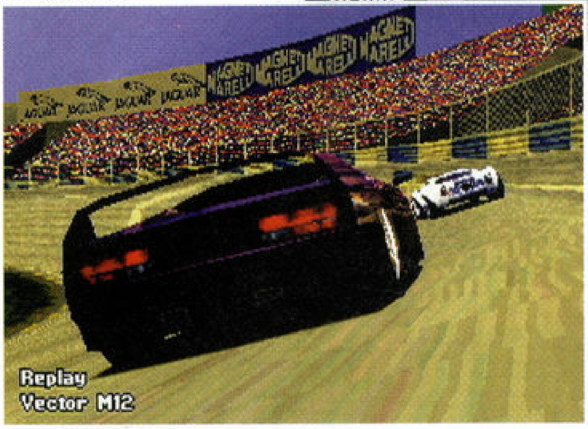


◄ Ci ricordiamo la prima volta in cui abbiamo visto Gran Turismo? Purtroppo, la prima visione di Gran Turismo 2 non ci lascerà altrettanto a bocca aperta.

▼ L'ultima volta che l'abbiamo vista, questa macchina sfrecciava all'interno di Colin McRae Rally.







Quella che ha avuto inizio come una scorribanda casuale attraverso le meraviglie offerte da Gran Turismo 2 si è presto trasformata in una caccia a qualche elemento che potesse dirsi veramente diverso rispetto a quelli del primo gioco.

MASSIMA POTENZA

Polyphony Digital, la casa dei geniali programmatori di Gran Turismo 2, ci ha comunicato di aver sfruttato al massimo la potenza della PlayStation per questo gioco. Tuttavia, invece di utilizzare tutta questa potenza per migliorare la risoluzione dello schermo, o magari per piazzare più macchine sulla pista, o ancora per migliorare l'aspetto del gioco, i programmatori hanno voluto rendere "più realistico" il comportamento delle attuali cinque macchine controllate dal computer. Tutto qui. Certo, potranno vantarsi di chissà quali miglioramenti nella manovrabilità di aver inserito qua e là texture di qualità superiore e altre chicche di ogni tipo, ma secondo noi, quando un miglioramento non si può vedere né toccare, serve a poco.

FUTURAMA

Forse il problema più grosso è stato il fatto che Gran Turismo era straordinariamente in anticipo sul suo tempo. Alla fine i prodotti rivali come Ridge Racer Type 4 sono riusciti a raggiungerlo, ma il fatto è che nonna PlayStation non ha più a disposizione alcuna riserva di potenza da sfruttare per fare di Gran Turismo 2 un nuovo progresso significativo. Cosa offre dunque il prodotto? Beh, ci sono due CD, uno per la modalità Arcade e l'altro per la modalità Gran Tuirsmo, 1000 macchine e un totale di 27 piste. La straordinaria scuderia è composta da oltre 600 modelli veri e propri, con l'aggiunta di circa 300 varianti frutto della fantasia dei creatori del gioco. Non stiamo parlando dei soliti bizzarri veicoli futuristici, ma di "versioni da corsa" intelligenti e credibili di macchine già esistenti nel gioco, ognuna delle quali è stata espressamente approvata dalla rispettiva casa produttrice. Per esempio, diamo un'occhiata alla potente e fiammante versione del nuovo maggiolino Volkswagen. Veramente grandioso. I 27 circuiti sono gradevoli variazioni del classico nastro di asfalto. Alcuni sono lunghi, altri più brevi, alcuni tortuosi e altri no. Alcuni sono riservati alle prove o a particolari competizioni, di cui parleremo più avanti. Altri sono costituiti da piste fuoristrada nuove di zecca e del tutto insolite per Gran Turismo, riservate alle gare di rally. È forse questa la novità più entusiasmante di Gran Turismo 2.

GRANDIOSO

Le gare di rally sono favolose e offrono un'esperienza di gioco schiettamente nuova per Gran Turismo. Il fatto è

➜

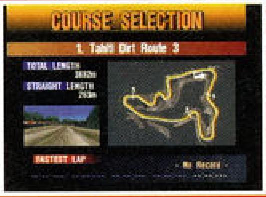
2 Le piste!

A che cosa servirebbero tutte quelle splendide nuove macchine, senza un posto per farle correre? Gran Turismo 2 offre una dose di asfalto più che raddoppiata, proponendoci ben 27 circuiti dalla grandiosa varietà, progettati per mettere alla prova la nostra abilità in tutte le classi del gioco. Hanno tutti più o meno le stesse dimensioni di quelli del Gran Turismo originale e alcuni sono anche abbastanza simili. La varietà è garantita dalla presenza di piste cittadine e circuiti fuori-strada.



▲ Molte piste sono classici circuiti di campagna, con curve larghe che invitano alla derapata.





▲ Le piste notturne ambientate in città sono un ottimo pretesto per sfoggiare le super macchine e, ovviamente, alcuni splendidi effetti di illuminazione.



▲ Le nuove piste cittadine sono una novità grandiosa. Sembra veramente di sfrecciare attraverso strade di città transennate.



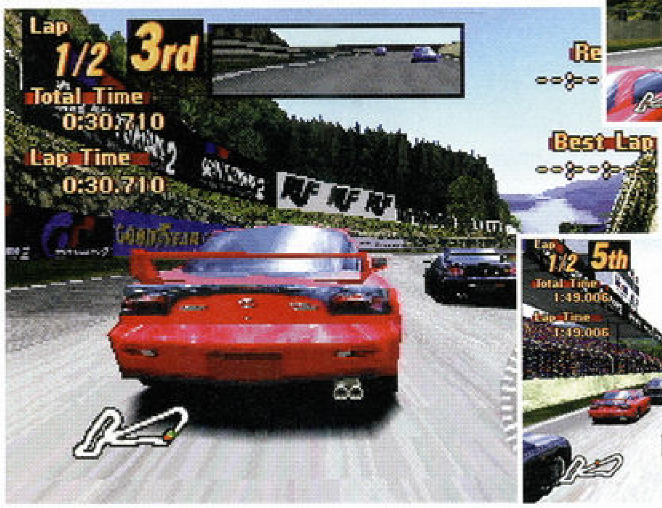
▲ Alcune gare si svolgono in condizioni di illuminazione insolite: in questo caso, un crepuscolo dorato.

▼ In questo tunnel autostradale c'è decisamente un tocco di Ridge Racer. Mentre quest'ultimo si caratterizzava per la sua atmosfera futuribile e scattante, Gran Turismo è una specie di fratellino più posato, che preferisce stare ai fatti e concentrarsi sugli scontri ad alta velocità. A ciascuno il suo...



▲ Ehi, che tattica sporca! Sbattiamolo contro il cemento, quel mascalzone!

▼ All'inizio della gare le macchine non sono più allineate. Meglio, no?

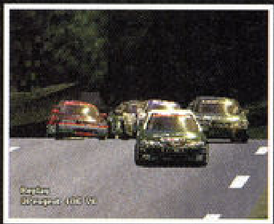




Games Master

MINI È BELLO!

Il meglio di Gran Turismo 2 è costituito dalla sua incredibile scuderia di veicoli. Perfino i modelli modesti come la Mini hanno un loro fascino particolare.





GRAN TURISMO 2



RITAGLIALO E APPENDILO!


RAILROAD TYCOON II
Calati nei panni di un vero manager e cimentati nella costruzione o nel rifacimento di alcune tra le più prestigiose linee ferroviarie del Mondo.
Collegare le coste Est ed Ovest degli Stati Uniti, ristrutturare la linea ferroviaria inglese o costruire un tratto ferroviario nuovo saranno tutte prove che dovrai superare in questo gioco ricco di strategia ed abilità manageriale.
KD6 482
LA FERRATA VIA DEL SUCCESSO.
PlayStation
PAL
TREMOR ENTERTAINMENT
Cidiverte
ITALIA
al gioco ti converte.
JOAG ITALY S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (Va) - Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999


LA PAURA NON È UNA SCELTA
tutti i diritti sono riservati e appartengono ai legittimi proprietari.
fear effect
EIDOS
INTERACTIVE
PlayStation
HX
HalifaX
www.halifax.it

4 ALLA PROVA

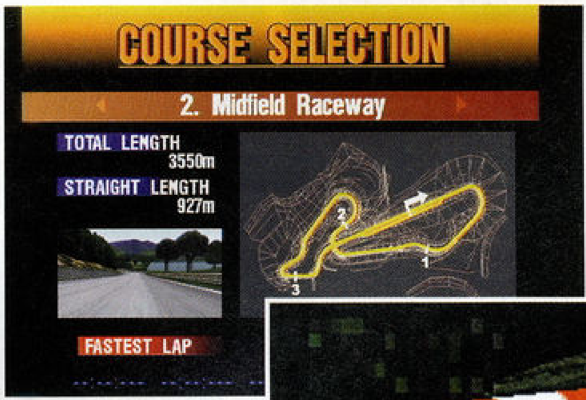
Anche in questa occasione dovremo affrontare un sacco di prove di guida. Alcune sono identiche a quelle di GT: se inseriremo la nostra Memory Card di GT verremo promossi istantaneamente!



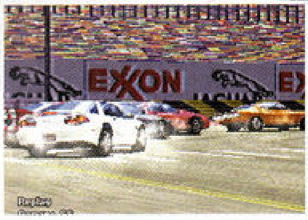
▲ Teniamoci sulla traiettoria ideale per conquistare maggiori possibilità.



▲ Se non riusciamo a cavarcela con queste prove, che speranze avremo più avanti?



▼ Ancora una volta, l'effetto fumo mette a dura prova la potenza del gioco, determinando un leggero rallentamento. Da guardare, comunque, è grandioso.





▲ Questa gara riservata ai modelli europei è una delle novità migliori di Gran Turismo 2. Non dovremo più arrangiarci con oscure e tristi Nissan!





▲ Ora la telecamera dei replay è in grado non solo di seguire gli avvenimenti, ma anche di effettuare delle carrellate mantenendo comunque inquadrata l'azione. Ottimo.



che dopo aver provato titoli come V-Rally 2 o Colin McRae Rally, nemmeno queste sono una vera novità. Inoltre, rappresentano una parte molto ridotta del totale in Gran Turismo 2: si tratta solo di 6 piste e di una manciata di gare. Nel complesso l'aspetto, l'audio e l'azione di gioco sono molto simili a quelli del primo Gran Turismo. Alcune piste hanno persino un aspetto un po' meno spettacolare e un po' più "granuloso". Le macchine, comunque, sono splendide, specie nell'ormai leggendaria modalità Replay di cui parleremo più avanti. La loro manovrabilità poi è come sempre perfetta e i numerosissimi modelli disponibili, dai minuscoli bolidi giapponesi alle possenti V12 Supercar, hanno caratteristiche molto diverse. La presenza di case come Jaguar, BMW, Porsche, Mercedes e Lotus rende inoltre questo titolo un po' più europeo. Certo, non mancano modelli tipo la Calsonic R33 Skyline e la Mitsubishi Pajero Mini destinate agli appassionati delle macchine giapponesi, ma questa volta potremo avventurarci anche in territori più conosciuti, come quelli della BMW 528 o della Jaguar XK8.

RISULTATO...

Insomma: Gran Turismo 2 è o non è migliore del Gran Turismo originale? La risposta è "no". Se abbiamo giocato con Gran Turismo fino alla nausea, conquistando tutte le macchine e personalizzando ogni modello alla perfezione, ci verrà l'acquolina in bocca davanti ai nuovi territori presentatici da Gran Turismo 2. Ci sono più macchine, più gare e più opzioni di quante potremmo immaginarne. Tuttavia, se ci siamo un po' stancati di Gran Turismo dopo i folli divertimenti a breve termine di Wipeout 3 o Ridge Racer Type 4 e non abbiamo voglia di trascorrere i prossimi sei mesi per conquistare l'universo di questo gioco, allora Gran Turismo 2 è una prospettiva allettante come un cazzotto in un occhio...

FACILE FACILE

Inoltre, è sorprendente la facilità con cui ci si può addentrare nel gioco utilizzando i veicoli più elementari. Di fatto, sebbene più grande, questo gioco risulta anche più facile, anche perché potremo cavarcela sui circuiti più difficili scegliendo un veicolo che superi nettamente quelli avversari. Gran parte della longevità del nuovo gioco è affidata a elementi poco significativi come l'acquisto di nuove macchine e le prove a tempo in modalità Time Trial. Detto questo, Gran Turismo 2 rimane, com'è ovvio, il miglior titolo di corse di tutti i tempi. Se vogliamo realismo, attenzione per il dettaglio e un'esperienza di gioco che potrebbe impegnarci per il resto della nostra vita, allora c'è un solo prodotto per noi: Gran Turismo 2. Avanti, non esitiamo. Buttiamoci!







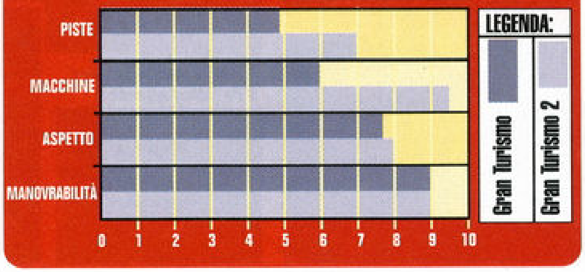


▲ Questa gara speciale dominata dai modelli tedeschi vede la Volkswagen affrontare la Mercedes. Che scontro!

◀ Questa è la gara Arfur Daley Charity Memorial. Questa XJR è un vero bolide.

INSOMMA, È MEGLIO O NO?

Abbiamo tracciato il seguente grafico per mostrare con chiarezza le differenze tra Gran Turismo 2 e il suo predecessore. Mmm...



> "L'aspetto, l'audio e l'azione del gioco sono decisamente simili a quelli del primo. Alcune piste hanno persino un aspetto meno spettacolare."

il giudizio

aspetto

Non è secondo a nessuno. È grandioso, anche se il suo aspetto non è veramente superiore a quello di Gran Turismo.

giocabilità

La migliore manovrabilità al mondo, unita alla maggiore quantità di opzioni possibile. Straordinario.

longevità

Saremo pronti per la pensione prima di aver provato ogni macchina, ogni pista e ogni opzione.

il meglio

Acquistare la nostra prima, scadente macchinina e metterla a punto fino a trasformarla in un bolide da primato.



il peggio

Sfrecciare attraverso metà gioco con la prima macchina decente, senza alcuna necessità di gingillarci con le opzioni.



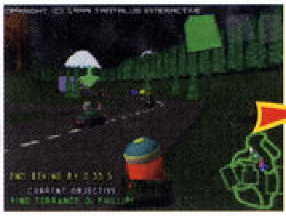
È il miglior gioco di corse di tutti i tempi: tutto qui. Se vogliamo Gran Turismo, con l'aggiunta di un po' di Gran Turismo e una spruzzatina di Gran Turismo in più... **Gran Turismo 2 fa per noi!**

92%

Se ci piace questo proviamo il Gran Turismo originale, ora in offerta speciale, oppure gettiamoci nella follia automobilistica di Ridge Racer Type 4.

DATI ▶ FORMATO: NINTENDO 64 PREZZO: L. 130.900 IN USCITA A: ORA

Se credevamo che un gioco di corse con i personaggi di South Park non potesse essere che un ennesimo clone di Mario Kart, ci sbagliavamo di grosso. I ragazzini terribili sono tornati...






SOUTH PARK RALLY



La prima regola dei giochi di go-kart è cercare di copiare tutto ciò che ha fatto di Mario Kart un classico.
Si tratta di sbattere qualche personaggio al volante di piccoli veicoli, aggiungere qualche arma e qualche slittata e... zac! Successo istantaneo. Questo in teoria. In pratica, nessuno è ancora riuscito ad arrivare nemmeno vicino all'originale. Ecco che ora arriva Acclaim, stringendo in mano una preziosa licenza ufficiale di South Park. Piazzare i celebri mocciosi dalla testa tonda al volante di un kart poteva sembrare l'idea più scontata del mondo, ma chi si sarebbe aspettato che gli sviluppatori di Tantalus Interactive si sarebbero occupati del progetto in modo così originale? Invece di tentare di copiare l'inimitabile titolo originale Nintendo, hanno creato qualcosa di totalmente unico e si tratta di un gioco di prima categoria.

GLI OBIETTIVI

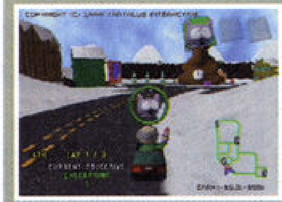
L'obiettivo del gioco non è semplicemente quello di correre lungo la pista tagliando il traguardo per primi. L'azione ricorda più quella di Turok Rage Wars, con una quantità di missioni diverse e quattro dannati personaggi controllati dal computer che cercano di metterci i bastoni tra le ruote. Per esempio, in una delle missioni dovremo impadronirci di arco e frecce per bersagliare gli altri piloti. Se riusciremo a colpirli tutti almeno una volta avremo vinto, ma non si tratta di un'impresa facile. Il giocatore armato di arco e frecce diventa immediatamente un bersaglio per tutti gli altri: mentre noi cercheremo di colpirli, loro tenteranno di tamponarci o di colpirci con un'arma, facendoci perdere il nostro prezioso carico. In altre missioni dovremo raccogliere oggetti vari e trasportarli in un punto centrale, oppure mantenere il possesso di un dato oggetto fino a quando il cronometro esaurirà il suo conto.

LE PISTE

Perché questo insolito gioco potesse funzionare, le piste non dovevano essere simili a quelle che troviamo nei normali giochi di corse. Invece che di

1 Cia-ciao!

Correndo tra le casse colorate troveremo alcune armi ispirate al mondo di South Park.



▲ Se culpiremo un avversario con quest'arma gli faremo male di sicuro.



▲ Rispetta la mia autorità! Come no... Ecco Cartman che da i numeri.



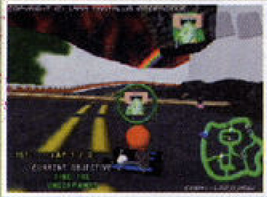
▲ Le casse di Terrance and Phillip contengono bonus di velocità al metano. Tappiamoci il naso...



▶ Ah-ha! Un'autentica bambola di Terrance and Phillip da lanciare contro un avversario particolarmente odiato.



▲ Questo piccoletto ha un bel simbolo CND a proteggerlo. Ottimo.



▲ Potremo scambiare le armi pescandole nelle tre scatole visualizzate in alto.



▲ Contatto! Cartman è un ostacolo enorme da superare.



▶ Per superare questa ripida e scivolosa salita ci serviranno davvero quei bonus Terence & Philip.

▶ Questo ha tutta l'aria di essere il checkpoint numero 3.



▲ Il lampadario da discoteca si trova in casa di Gran Gay Al, ovviamente. Niente male davvero.



▼ Kenny è protetto dal potere di Mr Hankey in persona.

▼ È possibile sbattere fuori strada le mucche e altri oggetti.





2 Missione

Una volta sbloccate le aree extra potremo scegliere ogni tipo di gioco su ogni pista. Non male, eh?



▲ Ci sono un sacco di missioni diverse da provare. Sperimentiamole tutte!



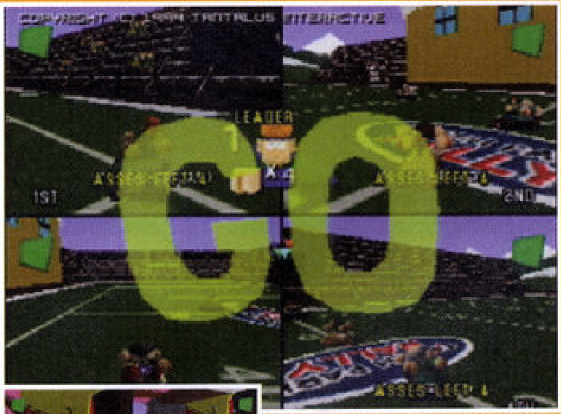
▲ Gran Gay Al deve scovare Zio Jimbo nascosto da qualche parte nella foresta.



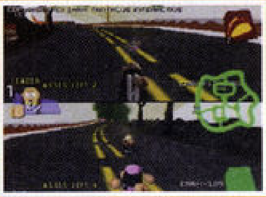
▲ Qui, invece, Cartman e tutti gli altri sono alla ricerca di una chiave.

3 Stan, Kyle, Cartman e Kenny!

Con tre amici potremo dare vita a un divertimento di gruppo più che decente, anche se un po' caotico. Per i migliori risultati nelle sfide a quattro, consigliamo una delle missioni più semplici.











▲ Potremo farci una partita di football americano in gruppo, con l'aggiunta di go-kart e mucche.

◀ Se vorremo, potremo visitare tutte le aree scoperte in modalità a giocatore singolo.

▶ Questa modalità è uguale alla modalità Battle di Mario Kart, solo che invece di far scoppiare dei palloncini dovremo spaccare quattro fondoschiena...

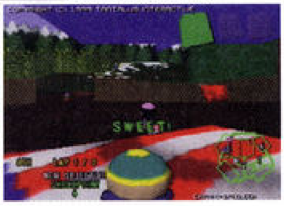
circuiti chiusi con un inizio e una fine, si tratta di intere reti stradali ispirate alle varie località della serie televisiva. Quando conosceremo la struttura di un determinato livello, saremo in grado di imboccare scorciatoie e di infilarci nei vicoli più fuori mano per seminare le macchine controllate dal computer o per sfuggire agli avversari. Se preferiremo, potremo anche gareggiare all'interno di una parte limitata di ciascun livello, più o meno come in un normale gioco di corse, attraversando una serie di quattro checkpoint. Questa opzione rende senz'altro più facile il gioco per i principianti e meno confuse le sfide a quattro giocatori e rappresenta inoltre una buona occasione per prendere confidenza con l'insolito funzionamento di South Park Rally.

LA GRAFICA

Sul piano visivo, questo gioco straccia decisamente tutti gli altri titoli ispirati a South Park. È più scorrevole dell'originale sparatutto tridimensionale South Park e non c'è alcun effetto nebbia a impedire la visuale, sebbene l'azione risulti leggermente più faticosa quando sullo schermo ci sono quattro giocatori o si percorre un tratto dello schermo particolarmente complesso. Per la maggior parte del tempo, però, l'aspetto del gioco è semplicemente fantastico. Ci sono ben 30 personaggi extra da scoprire, che vanno dai quattro celebri ragazzini ad altri personaggi che solo gli appassionati della serie televisiva saranno in grado di riconoscere: tra questi, Gesù, il Diavolo e l'agente Barbrady. Non mancano quindi gli incentivi per affrontare le missioni più difficili. South Park Rally non batte Mario Kart... semplicemente perché, in modo molto intelligente, non ci prova nemmeno. Il risultato è un gioco che rappresenta una gradevole boccata di aria fresca in un genere fin troppo ingombro di titoli scadenti.







▲ Quella Station Wagon sembra un po' troppo piccola per contenere l'enorme stazza di Chef.

4 Nel mondo di South Park!

La prima pista è ambientata nella celebre cittadina di South Park, ma quelle successive ci condurranno nelle località più strane. Le nostre preferite sono l'enorme palazzo che ospita animali gay di Gran Gay Al e la piccola fattoria, ma anche la pista Volcano ingombra di lava è una bella sfida.

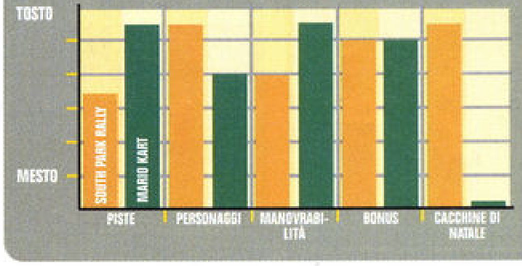




▲ Kenny non durerà molto se finirà in mezzo alla lava. Nessuno sentirà la sua mancanza, d'altra parte... Risorge sempre!

GO-KART CONTRO GO-KART

Non vediamo l'ora di sapere quanto sono diversi tra loro South Park Rally e Mario Kart? Eccoci serviti...



Invece di imitare Mario Kart di Nintendo, Tantalus Interactive ha creato qualcosa di assolutamente unico: roba di prima qualità!

il giudizio

aspetto

I personaggi ben realizzati e le vaste piste tridimensionali hanno un aspetto decisamente migliore del cartone animato.

giocabilità

Sarebbe stato fin troppo facile limitarsi a copiare Mario Kart, ma qui siamo di fronte a qualcosa di completamente diverso.

longevità

Alla fine riusciremo a capire come battere il computer, ma ci rimarrà comunque la modalità a più giocatori.

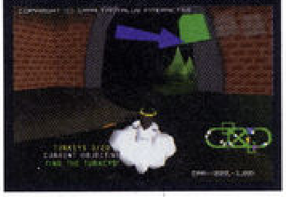
il meglio

I bizzarri, favolosi obiettivi delle missioni, che danno alle piste un'attrattiva a lungo termine.



il peggio

Perdersi da qualche parte, mentre le macchine controllate dal computer si divertono per conto loro chissà dove.



Se stiamo cercando un gioco di corse veramente originale, South Park Rally è quello che fa per noi. Tra l'altro è il miglior videogioco **ispirato a South Park uscito finora.**

89%

Se ci piace questo... L'alternativa più scontata è Mario Kart o magari, per chi preferisce le scimmie, Diddy Kong Racing.

Virtua Striker, ovvero il titolo di calcio che un tempo consideravamo il migliore nel suo genere. Da non crederci, adesso che è sbarcato sul Dreamcast...



VIRTUA STRIKER 2000

1 All'attacco!

Non c'è dubbio, l'azione di gioco è orientata all'attacco. La strategia migliore per segnare è evitare quanto più possibile il centrocampo, rimanere sui lati, darci dentro e cercare di sbattere in rete le palle vaganti. Divertente? Mica tanto: va giusto bene per trascorrere un pomeriggio di pioggia.



▲ Ecco il centrocampo, il luogo in cui i giocatori continuano a inciampare l'uno nell'altro.



▲ Non perdiamo tempo quando si tratta di tirare: appena vediamo la rete, via!



2 Dove ti ho già visto?

Questo gioco non ha licenze ufficiali e nomi autentici, anche se introduce un tocco di realismo nelle sembianze dei giocatori. I membri delle squadre sono talmente ricchi di dettagli che oltre al taglio di capelli giusto hanno perfino lo sguardo giusto!



▲ L'Argentina, con Batistuta, Ortega e Veron in prima linea.



► Ecco il solito Alan Shearer che fa un brutto incontro con il cartellino.



Il calcio è un grosso affare. Certo, molti cominciano a pensare che si tratti anche di uno sporco affare, ma d'altra parte...
Per chi invece ama il gioco più bello del mondo, ecco un altro ennesimo titolo di calcio in cui potremo immergerci a capofitto.



SALA GIOCHI

Sega ha sfruttato rapidamente le sue potenti risorse in fatto di titoli da sala giochi, pubblicando Sega Rally 2 e House of the Dead 2. Ora, grazie alla potenza del Dreamcast, queste conversioni non sono più pallide imitazioni che ricordano l'originale da sala giochi solo nel titolo. Nossignori: qui c'è tutta l'esperienza della sala giochi, tranne i cabinati alti due metri e i bulli che rubano le monetine ai ragazzi più piccoli. Oggi le conversioni sono perfette, un aggettivo che verrà utilizzato sempre più spesso nell'era del Dreamcast. È veramente fantastico! Un grazie di cuore alla bravura di Sega: ora potremo divertirci in salotto con prodotti di qualità a livello di sala giochi. Tuttavia, malgrado il nostro amore per Sega, dobbiamo rilevare qualche piccolo difetto nelle sue offerte in fatto di conversioni. I titoli da sala giochi non sono progettati per offrire ore e ore di divertimento: puntano tutto sulla sorpresa, sulle emozioni, sull'azione e sul brivido istantaneo. Longevità e varietà non sono tra i loro obiettivi principali: appunto per questo sarà difficile vedere un gioco come Final Fantasy in una sala giochi. Perciò, malgrado il piacere di avere a casa nostra un classico da sala giochi a nostra disposizione, senza la necessità di dover aspettare il nostro turno per giocarci, spesso sono proprio le sue caratteristiche di base a ridurre il nostro divertimento. Purtroppo, comunque, questo non è l'unico difetto di Virtua Striker 2000.

PASSIONE

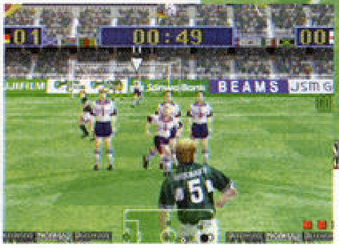
Tra tutti i titoli di calcio pubblicati in versione per Dreamcast, questo è quello che attendevamo con più ansia. Avendo speso gran parte dei soldi dell'affitto per Virtua Striker, era ovvio che intendessimo possederne una versione per Dreamcast. La versione da sala giochi di Virtua Striker 2 ci ha



▲ Se esiteremo troppo a lungo con la palla, correremo il rischio di farcela soffiare.



▲ La difesa a volte è assolutamente pazzesca: il portiere si rifiuta di prendere la palla e i difensori scappano... roba da far piangere qualsiasi allenatore.



◄ Per portare la palla in area dovremo sfruttare al meglio gli schemi.



▲ In generale, i portieri se la cavano abbastanza bene nel parare i tiri lunghi.





◀ Mentre in FIFA e ISS i giocatori possono scuotersi di dosso gli avversari quando entrano in contatto, qui rimangono immobili.

▼ La classica posa di Shearer con le mani alzate: ormai dovrebbe aver imparato a ballare...





▲ È difficile ottenere risultati con i calci di punizione: è impossibile dare un effetto.



deliziati... ed è proprio per questo che non riusciamo a capire cosa ci faccia detestare così tanto Virtua Striker 2000 per Dreamcast. Forse il fatto di non pagare ogni partita? A titolo di prova, abbiamo buttato via mille lire ogni volta che abbiamo giocato con la versione per Dreamcast, ma l'unico risultato ottenuto è stato quello, appunto, di buttare un sacco di soldi. Forse il fatto è che questo è Virtua Striker 2000 e non Virtua Striker 2. Forse: ma le differenze sono veramente minime. Più che una nuova versione del gioco, questo è un semplice aggiornamento, con qualche miglioramento nell'aspetto dei giocatori e qualche squadra in più.

MISTERO

Se i punti deboli di Virtua Striker 2000 sono un po' un mistero, i suoi punti di forza sono invece immediatamente evidenti. Il dibattito su quale sia il miglior gioco di calcio impazza, ma non c'è dubbio che Virtua Striker è il più perfetto sul piano visivo. È solo una nostra opinione, ma... chi non la condivide si sbaglia di grosso. È un gioco davvero splendido. I calciatori sono uomini in carne e ossa, meravigliosamente dettagliati e ognuno di loro ha dei tratti specifici. In assenza dei nomi veri dei giocatori, Virtua Striker 2000 si è concentrato sul loro aspetto. Tutti i più grandi campioni sono perfettamente riconoscibili, di solito dal taglio dei capelli, ma anche i volti di alcuni di loro sono assolutamente inconfondibili. Diamo un'occhiata ai giocatori quando vengono ammoniti, per averne un'idea. Fantastico! A sostenere tutto ciò c'è una colossale e perfetta animazione, rapidissima e ricca di dettagli. Le inquadrature in primo piano sono una vera gioia per gli occhi. Quanto all'azione di gioco, però... è disperatamente, dolorosamente e inevitabilmente faticosa.

AHI-AHI

È veramente difficile capire in che modo gli sviluppatori intendevano che questo gioco venisse affrontato. Con FIFA è ovviamente necessario un approccio diretto, mentre ISS richiede passaggi precisi. In Virtua Striker 2000 i passaggi lunghi sono molto delicati e il dribbling è praticamente impossibile. Ciò è dovuto soprattutto alle scadenti prestazioni dei giocatori. Sebbene rapida e dettagliata, l'animazione manca decisamente di flessibilità. Il giocatore impiega una vita per prendere il controllo della palla e voltarsi. Sarà anche "realistico", ma di certo non aiuta nelle situazioni di gioco più tese. Tra la pressione del pulsante per un passaggio breve e il momento in cui il giocatore muove il piede per effettuare la mossa passa un secolo. Perciò, anche quando poi la palla raggiunge il giocatore al quale era destinata, non è certo il caso di celebrare un trionfo. Anche correre con la palla è una vera impresa. La velocità del giocatore risulta quasi dimezzata quando si trova in possesso della palla, perciò non c'è modo di corre più in fretta degli avversari. Inoltre, ➜

③ Ecco la differenza!

Potremo scegliere l'opzione Arcade che, guarda guarda, è identica alla versione da sala giochi. Altrimenti, ecco la modalità Match, più simile a una simulazione. Qui potremo anche scegliere lo stadio in cui giocare e scattare una bella foto della squadra prima del calcio d'inizio. La differenza principale tra le due modalità, però, è il fatto che nella seconda verremo ammoniti alla minima infrazione. Gli arbitri non conoscono pietà, perciò non aspettiamoci di terminare la partita con tutti e undici i giocatori.



▲ Se l'incontro si conclude in parità, si passa ai rigori. Stiamo bassi, colpiamo piano, puntiamo agli angoli e ce la faremo.





▲ Cerchiamo di rimanere in piedi ed evitiamo gli interventi in scivolata: qualsiasi errore di coordinazione potrebbe fruttarci un cartellino giallo o anche rosso. Questi arbitri sono spietati...



▲ Quando subiremo un calcio di punizione, controlleremo il portiere, inquadrato dal punto di vista dell'attaccante avversario.



▲ L'elemento di "simulazione" del gioco... nel senso che potremo scegliere lo stadio. Uau, questa sì che è un'esperienza interattiva...

► Durante la partita potremo modificare la formazione della squadra, scegliendo tra le soluzioni di attacco e di difesa. Dal momento che le partite non durano molto in modalità Arcade, vale la pena di cercare di strappare un vantaggio iniziale, giocando quindi in difesa e tentando di conservare il vantaggio sulla squadra avversaria.





◀ Al termine di ciascuna partita potremo ammirare una carrellata dei goal.

▼ Per qualche strana ragione, tutti i giocatori calzano scarpe Adidas.





VIRTUA STRIKER 2000

Games Master

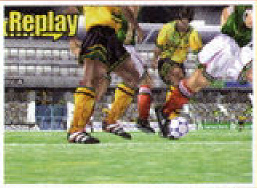
CATTIVELLI, EH?

Ogni squadra dispone di un "falciatore", cioè di quel tipo di giocatore che punta regolarmente alle ginocchia degli avversari. In Virtua Striker 2000, però, tutti i giocatori si abbandonano a interventi veramente brutali.

RITAGLIALO E APPENDILO!

4 REPLAY!

La telecamera schizza qua e là, tra drammatici primi piani e fermo immagine. Peccato che sia impossibile controllare i replay, che si concludono tutti troppo in fretta.



▲ I replay sono costituiti più che altro da primi piani: è difficile seguire l'azione, quindi.



▲ In modalità Match ci sono i replay anche per "quasi-goal" e azioni spettacolari.

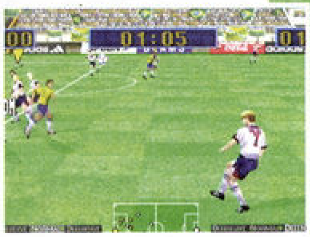


▼ Ecco il beniamino dei tifosi inglesi, David Beckham, che stringe amicizie e fa sentire la sua influenza.



▲ All'Inghilterra tocca la Germania. Un assaggio degli Europei del 2000 e delle qualificazioni per i Mondiali del 2002.





la pietosa capacità di voltarsi dei personaggi rende ancora più impraticabile scartare tra gli altri giocatori. Basta fermarsi con la palla per un istante per farsela soffiare. Il minimo contatto da parte di un altro giocatore ci vedrà inciampare perdendo immediatamente il pallone e quando il centrocampo è affollato si accende una tremenda zuffa: una banda di campioni internazionali che cadono uno sopra l'altro.

NON CI SIAMO

Se questi difetti sono già fastidiosi, è il movimento dei giocatori quando non sono in possesso della palla a essere davvero scoraggiante. Il fatto è che è assolutamente casuale. Ci sono difensori che si allontanano dalle palle lunghe in area, attaccanti che si tengono alla larga dall'azione... il gioco manca completamente di struttura o di schemi. Quando tenteremo di effettuare passaggi bassi finiremo per ritrovarci senza compagni a cui passare: per arrivare fino all'area ci mettono delle ore. Poi... ci sono i portieri. Poveri noi. Sono fantastici nel parare cannonate sparate da trenta metri di distanza, ma quando la palla entra nell'area di rigore sembrano rimanere inchiodati nella loro posizione. Se anche il pallone passa a un paio di metri da loro, non fanno un gesto per cercare di prenderlo. Abbiamo visto portieri del Subbuteo muoversi più velocemente di loro.

GLI EXTRA

Purtroppo, a differenza di quanto avviene nella serie FIFA, qui non c'è una miriade di extra a pareggiare il conto. È possibile modificare la formazione durante la partita, ma manca qualsiasi elemento gestionale. È impossibile modificare l'assetto delle squadre, personalizzare i campionati o introdurre tattiche raffinate. La profondità di Virtua Striker 2000 è quella di un titolo da sala giochi e il titolo ne soffre. Sulle prime, iniziando a giocare, saremo indotti a credere che un prodotto dall'aspetto così splendido ci riservi chissà che. Perdoneremo i numerosi difetti che in altri giochi risulterebbero letali e ci rallegreremo del fatto di poter ancora provare un brivido davanti alla sequenza Goal Rush che conclude ogni partita. Assegnare a un gioco come questo un giudizio anche solo decente, però, sarebbe un errore. Ci si spezza il cuore a dirlo, ma questo gioco è una vera schifezza.



▼ Non si può negare che l'animazione sia la migliore in assoluto fra tutti i titoli di calcio. Peccato che il resto del gioco non sia all'altezza





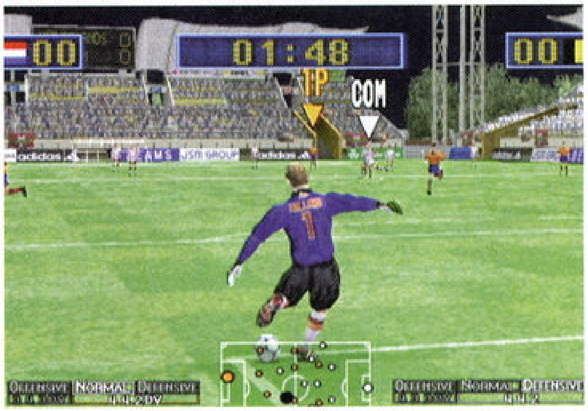






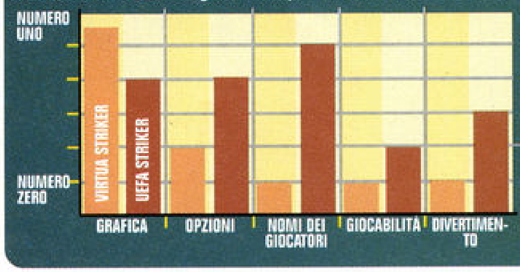
▲ I difensori non hanno alcun rispetto per le nostre caviglie e, se necessario, sono pronti a spaccarcele.

◀ Il prato è fantastico, davvero.



IL MIGLIORE TRA I PEGGIORI...

Il Dreamcast non è il massimo in fatto di calcio e manca di titoli d'eccezione. Cosa scegliere dunque, Virtua Striker o UEFA?



> "I titoli da sala giochi non offrono ore di giocabilità: si basano interamente su emozione, tensione e brividi istantanei."

il giudizio

aspetto

La migliore grafica mai vista in un gioco di calcio. Come sempre, è tutto fatto a puntino.

giocabilità

Zeppo di fastidiosi difetti. Giocarci è più frustrante che cercare di acchiappare una mosca con dei bastoncini cinesi.

longevità

Come tutti i titoli da sala giochi non ha certo una durata eterna: è il suo stesso stile a impedire un divertimento a lungo termine.

il meglio

La carrellata dei gol al termine di ogni partita, che ci permetterà di ammirare le reti più spettacolari da noi segnate.



il peggio

L'intelligenza artificiale dei portieri è veramente deprimente. La palla è lì a un metro da te, non stare a guardarla!



Una vera delusione, che ci lascia tristi e insoddisfatti. Viene da domandarsi se si può ancora credere in qualcosa, al giorno d'oggi...

53%

Se ci piace questo... siamo proprio dei tipi bizzarri. ISS è riservato alla PlayStation, perciò l'unica scelta possibile è tra UEFA Striker e WWS 2000.

Un uomo, un frac e una pistola. Si direbbe la ricetta ideale per James Bond, insomma... ma la scarsa giocabilità sarà destinata a fruttare a 007 la sua prima sconfitta?



TOMORROW NEVER DIES

Non ci vuole certo uno dei cervelloni che realizzano i gingilli del dipartimento di Q per capire che una licenza ufficiale di James Bond dovrebbe essere facile da trasformare in un videogioco di successo. Dopo il colossale Goldeneye di Rare per Nintendo 64 e dopo che Quake 2 ha dimostrato che la PlayStation può ospitare favolosi sparatutto in prima persona, la formula vincente dovrebbe ormai essere chiara.

UN IBRIDO

Gli sviluppatori, però, hanno deciso di rinunciare al successo garantito di uno sparatutto in prima persona, optando invece per una prospettiva in terza persona in stile Syphon Filter. Va benissimo, per noi: gli elementi di strategia inseriti in un'atmosfera alla Goldeneye funzionano alla grande. O almeno sarebbe così se gli sviluppatori fossero veramente riusciti a dare vita al delicato equilibrio che stavano cercando. Purtroppo, però, come le pallottole che i cattivi sparano contro Bond, hanno mancato il bersaglio di un chilometro. Sembra proprio la vecchia storia dei cattivi dei film di James Bond, che invece di limitarsi a spararagli addosso continuano a escogitare sistemi per ucciderlo ricchi di fantasia ma destinati al fallimento. Insomma, Goldeneye ha svelato il segreto per ottenere il successo con un videogioco ispirato a Bond. Gli sviluppatori di Tomorrow Never Dies non avevano che da attenersi a queste indicazioni, sicuri di coprirsi di gloria. L'hanno fatto? Manco per sogno.

QUELLA TELECAMERA...

Dopo i problemi incontrati da Mission Impossible e Fighting Force 2 con le loro telecamere tridimensionali che sembravano fatte apposta per rovinare l'azione ogni tre per due, ci saremmo aspettati che un titolo prodotto da una casa cinematografica, ossia da qualcuno che dovrebbe capire qualcosa di inquadrature, fosse in grado di ottenere risultati migliori. Purtroppo non è stato così. La visuale barcollante come quella di un ubriaco, unita ai goffi movimenti riprodotti sullo schermo, ci riserverà un sacco di situazioni frustranti. Ci ritroveremo bloccati contro le pareti, negli angoli e incapaci di attraversare passaggi se non riusciremo a metterci perfettamente in posizione. Non è il massimo per un'azione scattante da agenti segreti...

IN MISSIONE

Uno dei principali problemi di questo gioco è il funzionamento delle missioni. Ce ne sono un sacco, ispirate a

1 Perchè non ti svegli?

Le classiche azioni spettacolare dei film di James Bond sono state sostituite da alcuni obiettivi in incognito.



▲ Avranno bisogno di qualcosa di più che una monetina nel contatore...



▲ Bond, un letto e una ragazza. Cosa accadrà mai ora?



▲ Spariamo al boss 100 volte per tirare fuori noi e il nostro frac da questa scomoda situazione.



▶ Il posto più ovvio dove cercare una tessera d'accesso: sul pavimento, in cima a una torre.



▲ Cosa fare per prima cosa? Massacrare la guardia o disattivare l'allarme?



▲ Ora bisogna persino aprire una borsa... ah già, bisogna trovarla prima.



▲ Per fortuna il nostro Bond aveva proprio lo strumento adatto a fracassare il vetro: dei gemelli da polso.





▲ Inseguimenti in macchina? Cos'è, di nuovo Die Hard Trilogy?

2 Gingilli!

Q ha inventato qualche aggeggino nuovo: come direbbe lui, cerchiamo di riportarglieli interi.



▲ Questo arnese ha le impronte digitali immagazzinate per aprire le porte.



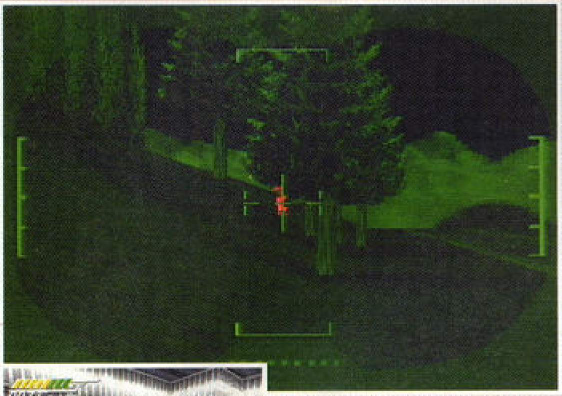
▲ Ci sono poi i favolosi gemelli per rompere i vetri.



E la macchina. Ci fa impazzire.!

3 Bond + pistole = massacro!

Come tutti sanno, James Bond è un asso con la sua Walther PPK, ma in Tomorrow Never Dies avremo la possibilità di maneggiare un sacco di altre armi da fuoco... se saremo abbastanza veloci da prelevarle dai cadaveri dei nemici.





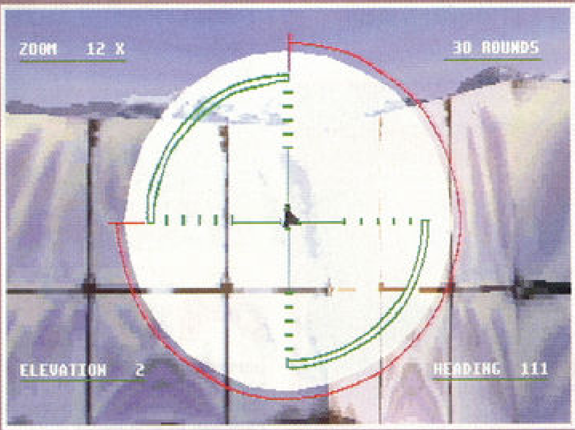
▲ Mirino sensibile al calore: rovina il divertimento delle imboscate.

◄ La nostra fedele Walther PPK con silenziatore: mai uscire di casa senza.

► Per aggiungere una nota furtiva alle nostre azioni al termine della missione dovremo apprendere l'uso dei fucili di precisione.







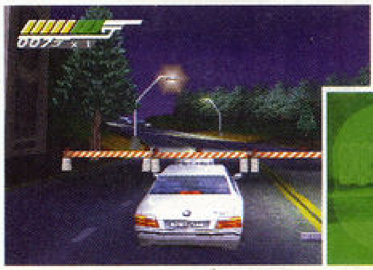
momenti chiave del film. Nessuna di queste scene è particolarmente lunga, però. Anzi potremmo dire che le missioni del gioco sono decisamente brevi, al punto che probabilmente riusciremo a completarlo in un giorno al massimo. Potremo spremere un po' più di longevità ripetendo le missioni nel tentativo di effettuare assassinii in gran segreto e affrontando qualche altra prova di abilità. In altre parole, Tomorrow Never Dies non ci durerà più di un fine settimana. A differenza di quanto avveniva in Metal Gear Solid, in cui era impossibile arrivare in fondo al gioco senza averne prima padroneggiato ogni aspetto, in Tomorrow Never Dies potremo anche buttarci avanti, ignorando tutti gli elementi furtivi e portando a termine i nostri obiettivi in un baleno. Non rischieremo di trovarci a corto nè di munizioni nè di energia; quanto ai nemici, non sono certo all'avanguardia per l'intelligenza artificiale. Ciò che abbiamo davanti, in sostanza, è l'equivalente di Timothy Dalton in termini di videogiochi: il potenziale c'era, viste tutte le precedenti esperienze, ma il risultato non riesce a rappresentare l'esperienza alla James Bond che potevamo aspettarci.

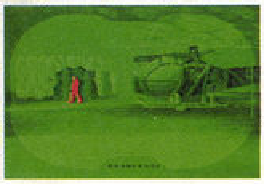
A ROTOLI...

Tomorrow Never Dies non è che la miglior collezione di scarsa giocabilità, pessime inquadrature e livelli troppo brevi mai raccolta su un CD. Per una esperienza alla 007 molto più autentica, filiamo ad acquistare Syphon Filter.







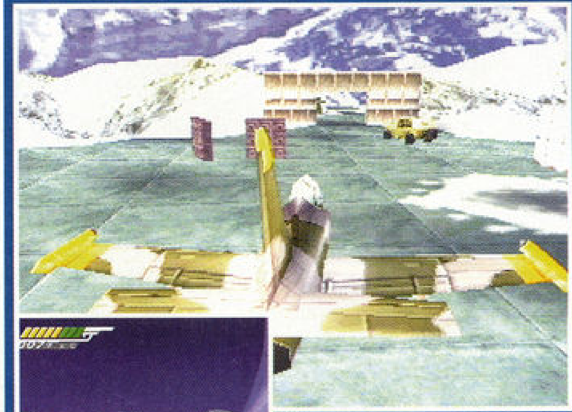


▲ Tutto qui: riveliamogli i nostri piani ed evitiamo di ammazzarlo. E questi tizi sarebbero intelligenti?

4 Licenza di correre

Nello sforzo di differenziare Tomorrow Never Dies da titoli come Metal Gear Solid e Syphon Filter, gli sviluppatori vi hanno inserito un po' di varietà negli stili di gioco, tentando di aumentarne la longevità. Ricordiamo questi momenti ad alta tensione nel film di James Bond?







▲ Almeno, quando saremo a bordo di questo bolide saremo sicuri che nessuno oserà tagliarci la strada.

◄ La nostra BMW è armata di lanciamissili e di mitragliatrici. Il parcheggio non sarà un problema.

BOND CONTRO BOND...

Riuscirà il James Bond di Tomorrow Never Dies a misurarsi contro i pesi massimi degli altri titoli di spionaggio?



Tomorrow never dies è la migliore collezione di scarsa giocabilità, pessime inquadrature e livelli troppo brevi mai raccolta su un CD!

il giudizio

aspetto

Atmosfera molto cinematografica, con riprese tratte dal film e una trama che lo ricalca fedelmente.

giocabilità

Niente di particolarmente frenetico nell'azione. Qualche sparatoria facile facile e qualche giretto in macchina e sugli sci.

longevità

Decisamente limitata. Se lasceremo da parte i procedimenti furtivi arriveremo in fondo in una giornata.

il meglio

Niente manuali voluminosi: basta tirarlo fuori dalla confezione, caricarlo e cominciare a giocare.



il peggio

Il modo in cui la telecamera e i movimenti goffi riescono a rovinare l'azione è frustrante.

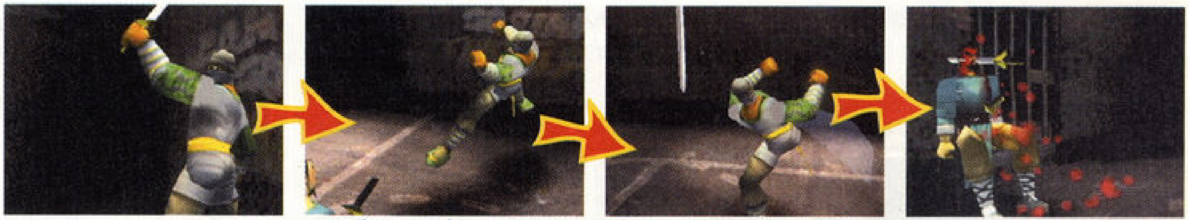


Certo, non è Goldeneye. MGM ha cercato di creare qualcosa di diverso e la cosa non ha funzionato. Non è certo l'avventura alla James Bond che ci meritiamo.

61%

Se ci piace questo proviamo Syphon Filter e Metal Gear Solid, ovviamente. Cosa stiamo aspettando?

Non è la prima volta che in un videogioco appaiono personaggi tratti dalla musica pop e non si è trattato sempre di una mossa riuscita. In che modo questo titolo si differenzia dalle meraviglie a buon mercato di Spice World?



WU-TANG TASTE THE PAIN

1 Stop alla violenza

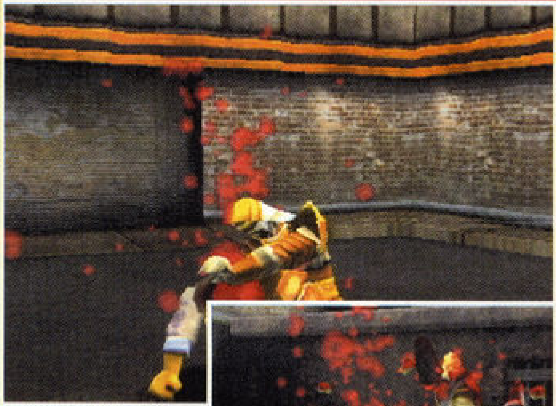
Taste the Pain è provvisto di un codice di protezione anti-sangue per evitare ai giocatori più sensibili le peggiori scene di violenza.



▲ Ecco la scena in cui il Wu Master viene scuoiato. Grande!



▲ Domani gli farà un po' male... Un cerotto dovrebbe bastare.



▲ Aveva detto che ci avrebbe spezzati in due, ma pensavamo che stesse solo facendo il duro...



► È andato in pezzi! Se quella roba macchia, sarà un lavoraccio ripulire tutto.



▲ Se useremo il codice di protezione, ecco un combattimento senza sangue...



▲ Il vecchio trucco della spada sotto l'ascella funziona sempre!

Non è la prima volta che in un videogioco appaiono personaggi tratti dalla musica pop e non si è trattato sempre di una mossa riuscita. In che modo questo titolo si differenzia dalle meraviglie a buon mercato di Spice World?

Hip-hop: che roba è? Secondo alcuni, non si tratta che di un branco di tizi che parlano di sparatorie, accompagnati da un ritmo ripetitivo. Costoro, però, si sbagliano. L'hip-hop è uno stile di vita, un modo di pensare... già, già. Gli attuali re dell'hip-hop sono i favolosi Wu-Tang Clan. Questi ragazzi di New York hanno dato alla loro band il nome di un antico stile di combattimento kung fu, il Wu-Tang appunto. Per diventare maestri di Wu-Tang è necessario superare 36 prove: fatto ciò, un guerriero può considerarsi invincibile. Ora i Wu-Tang Clan hanno il loro picchiaduro personale, che trae ispirazione dalle 36 prove suddette.

MEMBRI

Mentre i membri di gruppi come i Five tendono a essere sempre nello stesso numero e gli Eternal eliminano regolarmente qualche musicista, i Wu-Tang sembrano non avere mai abbastanza membri nel loro Clan. Sono anzi così numerosi da essere costretti a utilizzare una rotazione. Avremo quindi ben 10 Wu diversi tra i quali scegliere fin dall'inizio del gioco. Scegliamo il Wu preferito e misuriamoci nella sfida a più giocatori o nella modalità Story a giocatore singolo. Sebbene i Wu fossero intenzionati a rendere realistico il gioco, si sono anche resi conto del fatto che i dollari sono la cosa più importante, come recitano i loro stessi brani, quindi non si dispiacerebbero di certo se questo titolo facesse guadagnare loro un bel po' di quattrini. Certamente hanno l'influenza necessaria a dare visibilità a questo gioco: anzi, sono loro l'unica ragione per cui il titolo viene notato.

SVEGLIA

Taste The Pain viene presentato come un gioco maturo ricco di mosse, con colpi e prese varie da imparare. Il desiderio di impararle, però, viene diminuito da numerosi elementi fastidiosi. Per cominciare, i combattenti non sono particolarmente svegli. Nessuno di loro è dotato di riflessi pronti e le combo sono tutte molto complicate. Di conseguenza, si finisce per scivolare lentamente nello stile del pigia-pulsanti, che il gioco premia decisamente. Ciò è dovuto





▼ Ghost Face si pietrifica e sghignazza quando cercano di colpirlo. Che tipo!





► Un vantaggio di Taste the Pain rispetto ad altri picchiaduro è il carisma dei suoi combattenti.



▲ Lanciamo in aria gli avversari e facciamoli volteggiare come niente.

► Due contro uno... qui qualcuno si farà male!

2 Gruppo!

I titoli a più giocatori vanno per la maggiore, con giochi come Shoa Lin e Xena per Nintendo 64 sulla scena.



▲ Le scazzottate sono divertenti, ma non si capisce neanche chi viene colpito.



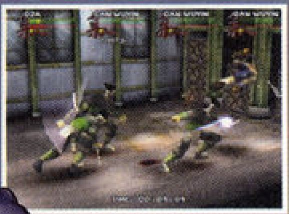
▲ U-God fa vedere i sorci verdi a Reakwon The Little Chef. Che prepotente...



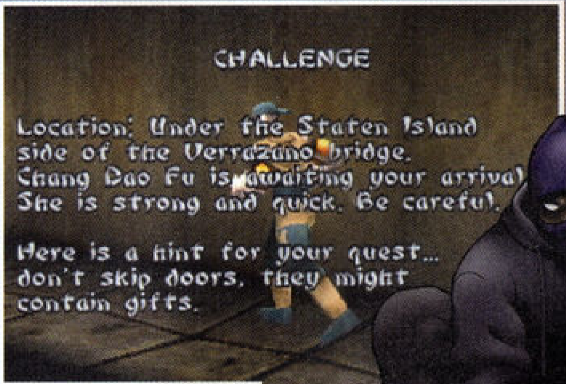
▲ Ehi, ma cosa crede di fare MC Hammer?

3 Alla ricerca del maestro...

Il nostro maestro è stato rapito, perciò dovremo partire da Staton Island e affrontare varie sfide. Se riusciremo a cavarcela passeremo a un'altra delle 36 prove.













▲ Ci saranno offerti dei suggerimenti per ogni nuova sfida.

◄ Qui dovremo mettere al tappeto dieci combattenti uno dopo l'altro.

> Il gioco viene presentato come un titolo maturo, ricco di mosse, con colpi e prese varie da imparare, ma il desiderio di impararle è poco

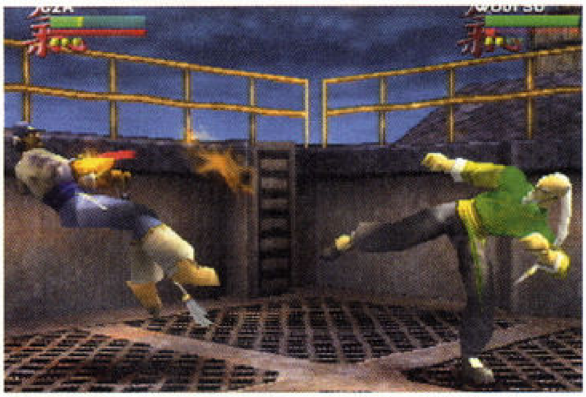
soprattutto al fatto che il gioco dà più importanza alle partite per più giocatori. Negli scontri uno contro uno è necessario uno stile più accorto, ma visto che giocando in singolo spesso ci ritroveremo a pestare un combattente che ci dà le spalle non avremo bisogno di usare molto le gambe.

PIGIARE I PULSANTI

Ci sono un sacco di individui a cui piace pestare i pulsanti a caso per un po'. È il tipo di personaggio che giocando con Tekken 3 sceglie regolarmente Eddie: li conosciamo bene. A molti di noi, però, piace anche imparare nuove mosse, elaborare strategie tattiche e farsi onore. Per adottare questo tipo di approccio avremo bisogno di un gioco più sofisticato. Un Tekken, per esempio, oppure uno Street Fighter o Soul Calibur. Questo gioco non è né raffinato, né intelligente. È violento, stupido, confuso... e ci sono le star del rap. Se questo basta a solleticarci, OK, fratelli: Taste The Pain fa per noi. Se invece ci interessa un buon picchiaduro, allora faremo meglio a cercarlo altrove.

STANDARD

Soul Calibur si è ormai affermato come il punto di riferimento in base al quale vengono valutati tutti i giochi analoghi. La destrezza che richiede, i suoi attacchi in più direzioni e la sua straordinaria grafica ci hanno indicato cosa possiamo attenderci dai videogiochi di oggi. Tutto ciò che Taste the Pain ha da offrirci è una piccola novità. Oh, guarda, i Wu-Tang in un videogioco! Che sorpresa! Ehi, guarda, hanno strappato la testa a quel tipo! Che bello... Una novità così piccola però risulta divertente solo per poco.







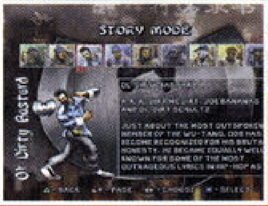
▲ Che calcione! GZA sperimenta la forza del piede di un tizio che indossa una maglietta verde dei Wu-Tang.

4 E questi chi sono?

Imitando i baroni della droga colombiani, i supereroi e i protagonisti dei film di kung fu, i Wu hanno assunto tutti delle identità segrete: Ghost Face Killah, quindi, è anche Ironman. Old Dirty Bastard, invece, si è tenuto il suo nome originale e ha assunto l'identità di un lurido vecchiaccio.





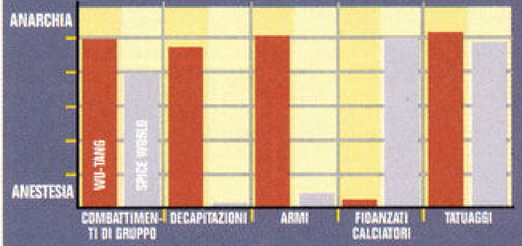


▲ I Wu mentre assistono al loro programma televisivo preferito su come diventare milionari.

◄ Ecco Old Dirty Bastard con il suo stile di combattimento da ubriaco. "Sei il mio migliore amico, tu... hic!"

SCONTRO DI GRUPPI...

Benvenuti alla battaglia delle superstar: qual è il gioco più tosto? Quello dei Wu-Tang o quello delle Spice Girls?



il giudizio

aspetto

Buono. Le sequenze di intermezzo sono toste, la musica non è male e la grafica è ottima.

giocabilità

Cattiva! Nel senso che non è di buona qualità... Ha la flessibilità di un mediocre picchiaduro a scorrimento laterale.

longevità

La modalità Story è ardua e dovrebbe tenerci occupati per un po'.
La scadente azione di gioco, però, potrebbe farci passare la voglia.

il meglio

Le sequenze di passaggio, che dimostrano che Taste The Pain non è soltanto un Thrill Kill con i Wu-Tang Clan.



il peggio

I giochi da emulare sono Soul Calibur e Tekken 3. Un titolo a più giocatori non è una buona soluzione.



È esattamente ciò che possiamo aspettarci all'acquisto: un picchiaduro a base di rapper. Purtroppo, però, il combattimento non è davvero gran che. **Divertente... per un po'.**

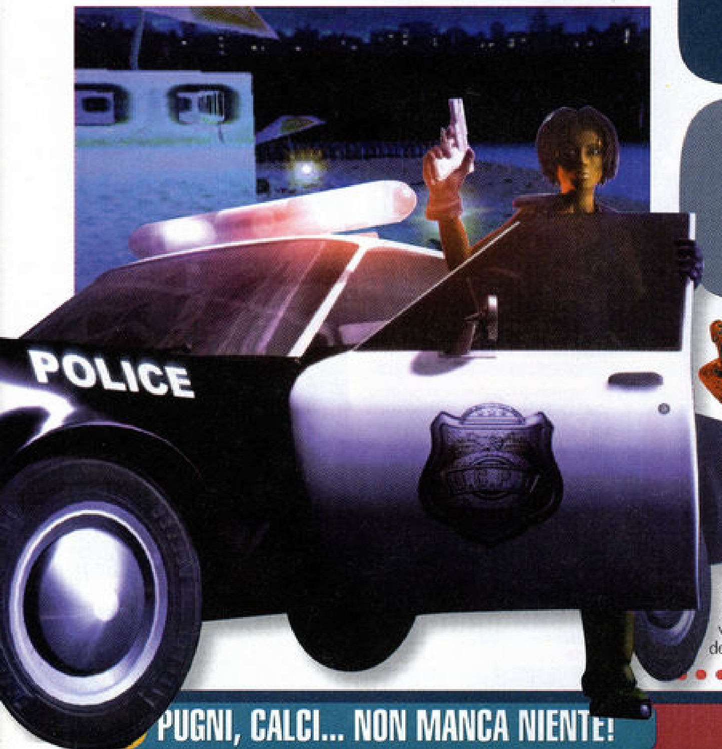
66%

Se ci piace questo... il pezzo grosso del momento è Soul Calibur, ma in fatto di scazzottate deve ancora nascere un titolo in grado di battere Tekken.

Sembra che per le strade della città tutti siano impazziti. Corrono, saltano, combattono e si arrestano a vicenda: un vero caos...



URBAN CHAOS



I dettagli sono tutto. Diamo un'occhiata a James Bond, con il suo abito elegantissimo e la sua pettinatura impeccabile. Ha un'aria favolosa.

Per mantenere tutto il suo stile, però, deve fare attenzione a ogni singola briciola che potrebbe cadergli sul vestito, rovinandogli l'immagine. I dettagli, insomma, contano. Un altro esempio? Urban Chaos, il primo gioco prodotto da Mucky Foot, una derivazione di Bullfrog.

IMPRESSIONI

A un primo sguardo, Urban Chaos non fa molta scena. Di recente abbiamo visto dozzine di titoli in terza persona alla Tomb Raider, di buona o anche di ottima qualità. L'ambientazione metropolitana e la prospettiva dalle spalle del personaggio che caratterizzano questo nuovo sfidante, quindi, non bastano a fruttargli un successo immediato. Poi, però, lo si osserva più attentamente. Prima di tutto, si notano i dettagli della grafica. Prendiamo per esempio le foglie e le cartacce sparse per le strade del gioco. Noteremo che vengono sollevate in aria al nostro passaggio e svolazzano nel vento in modo convincente e dettagliato. Scrutando un po' più attentamente noteremo cose ancora più interessanti.

DETTAGLI

Il nostro ruolo sarà quello di una recluta della polizia di nome D'arci, almeno per la maggior parte del tempo: in diversi punti del gioco controlleremo infatti diversi altri

PUGNI, CALCI... NON MANCA NIENTE!

Uno degli aspetti migliori di Urban Chaos è il modo in cui riesce a coordinare le zuffe con più partecipanti. Inoltre, malgrado il gran numero di mosse a disposizione, il gioco non perde mai il ritmo e si trasforma in una sorta di picchiaduro in miniatura.



▲ Tre contro uno? Brutto affare. Il trucco è di schivarli lateralmente.

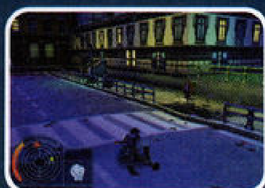


► Le cose, però, ci mettono poco a peggiorare. Scorrerà il sangue... ahi-ahi.



◄ Se ci troveremo circondati, una scarica di calci in tutte le direzioni farà al caso nostro.

▼ Se abbatteremo un avversario potremo arrestarlo prima che si rialzi.









▲ Questo è il miglior locale notturno che abbiamo mai visto in un videogioco. Grande.

▼ La breakdance non servirà a impressionarti. Meglio prenderli a calci in faccia.



SVILUPPATORE: MUCKY FOOT
EDITORE: EIDOS
GENERE: AZIONE
GIOCATORI: 1
CARATTERISTICHE: NESSUNA
ALTRE VERSIONI: PLAYSTATION

URBAN CHAOS

2 Scegliamo la nostra arma

Queste strade sono veramente pericolose e nella maggior parte dei casi all'inizio del livello ci ritroveremo a corto di pallottole. Meglio cominciare a impadronirci delle armi dei nemici uccisi.





▲ Per le azioni più dure avremo a disposizione un fucile e un mitra d'assalto, in grado di fare polpette di chiunque.



▲ Inizieremo la maggior parte delle missioni in possesso della nostra fedele pistola. Fedele, ma un po' scarsina...

◄ Ci sono anche armi adatte al corpo a corpo. Le mazze da baseball sono particolarmente utili.



"L'ostaggio di D'arci raccoglie la pistola di un cattivo morto e la punta minacciosamente verso chiunque le si avvicini!"

personaggi. La suddetta recluta verrà risucchiata lentamente all'interno di un inquietante complotto da fine del mondo. Ciascun livello consiste in una delle sue missioni, che presentano una notevole varietà di obiettivi: si va dal sabotaggio al salvataggio di ostaggi. Per raggiungere questi obiettivi avremo a disposizione una serie di capacità tali da far sembrare la stessa Lara un po' impacciata. Il nostro personaggio, oltre a sapersela cavare con i soliti salti in lungo e dondolamenti vari e con una varietà di armi da fuoco, è in grado di ingaggiare combattimenti corpo a corpo sorprendentemente articolati. Usa combo, calci sferrati in elevazione e feroci colpi bassi: questa piedipiatti è piena di risorse.

AMBIENTE URBANO

Tutto normale, fin qui... Ciò che distingue veramente Urban Chaos, però, è la sua ambientazione. L'azione si svolge interamente a Union City, che assume sempre più l'aria di un luogo reale. I civili camminano per le strade, pronti a essere interrogati o messi in fuga al rumore di una sparatoria. Le macchine transitano lentamente e ci basterà sparare un colpo di avvertimento attraverso il parabrezza per requisirle rapidamente per i nostri scopi. Malgrado i nostri obiettivi siano prefissati, avremo la sensazione di potercene occupare in piena libertà. Ciò che più colpisce, però, è l'intelligenza artificiale. Ricordiamo tutto il polverone a proposito dei cattivi del quarto Tomb Raider, capaci di fare praticamente tutto ciò che potevamo fare noi? Beh, Urban Chaos ottiene praticamente lo stesso risultato, tranquillamente, senza strombazzarlo ai quattro venti. Tanto gli amici quanto i nemici agiscono in modo imprevedibile, anche se logico. Prendiamo per esempio un caso di salvataggio di ostaggi che ci è capitato. Avevamo recuperato una sfortunata cittadina e stavamo cercando di portarla in salvo alla stazione di polizia. Una coppia di criminali è balzata fuori da dietro un angolo. Ne abbiamo steso uno centrandolo al petto con una fucilata. L'altro si è messo a correre lungo un vicolo, arrampicandosi quindi lungo una scaletta per battersela attraverso i tetti. Nel frattempo, l'ostaggio aveva raccolto la pistola del bandito ucciso e la puntava minacciosamente contro chiunque le si avvicinasse.

I COMANDI

Naturalmente, il gioco non è perfetto. I comandi di D'arci non sono sempre pratici come dovrebbero. Quando è ferma si volta troppo lentamente, mentre quando corre si volta un po' troppo in fretta e questo rischia di provocare fastidiose cadute dai grattacieli. Il problema principale per la maggior parte dei giocatori, però, è il livello di difficoltà. Urban Chaos è senza pietà. A volte un solo errore è sufficiente a riportarci all'inizio del livello. Tuttavia, malgrado questi pochi inconvenienti secondari, Urban Chaos dimostra in modo lampante la povertà di immaginazione che caratterizza la maggior parte dei giochi di azione e avventura in terza persona. Il nostro consiglio, quindi, è di avventurarci in questa grande metropoli. Non ce ne pentiremo, garantito...

3 Scuola di polizia!

Vista la sua varietà, il gioco comprende una sezione completa dedicata all'allenamento. Dovremo superare il test minimo nelle categorie guida, tiro e percorso di guerra. Ci saranno comunque dei premi riservati ai più abili.





▲ Il test di guida è il più duro dei tre. Proprio come nella realtà... o siamo noi troppo scarsi?



◄ Nell'allenamento al corpo a corpo dovremo affrontare orde di avversari più tosti di noi. Una specie di Fight Club personale...

4 Sto volando! Sto volando!

Cosa fanno i grattacieli? Grattano il cielo, ovvio. Per questo è piuttosto scomodo trovarsi sul tetto...



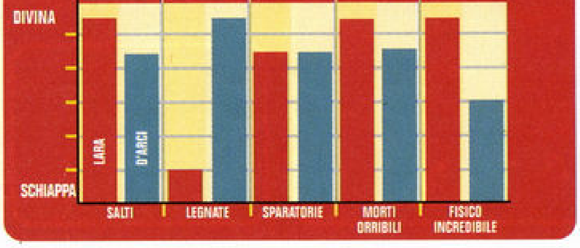
▲ Che splendido panorama. Ehi... ho la nausea. E anche le vertigini... sto svenendo...



▲ Ehi... Un attimo... Sto cadendo! ArghhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhSPLAT.

GUARDIE E LADRI...

D'arci è un ottimo esempio di eroina moderna: ma come se la cava a confronto con la signorina Croft? Vediamo un po'...



il giudizio

aspetto

Sul piano grafico appartiene a un'altra categoria rispetto ai suoi concorrenti più prossimi. Anche in campo sonoro è ricco di immaginazione.

giocabilità

È così fresco e naturalmente innovativo che si rischia quasi di non accorgersi della sua carica di novità se non si fa attenzione.

longevità

C'è una quantità incredibile di roba nascosta da scovare... ed è più duro di un carro armato!

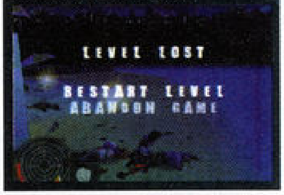
il meglio

Una scazzottata a quattro contro un branco di disgraziati decisi a metterci al tappeto. Vi faccio fuori tutti!



il peggio

Non riuscire a completare una missione per la decima volta e ritrovarsi all'inizio. Aagghh!



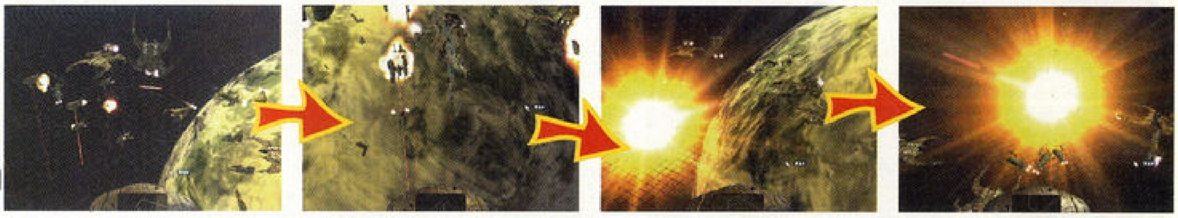
Se vogliamo assaggiare il futuro dei giochi di piattaforma ispirati al realismo, mettiamoci pure in fila per ricevere pistola e distintivo. **Compariranno presto imitazioni.**

89%

Se ci piace questo... il nuovo Tomb Raider ha un'intelligenza artificiale altrettanto scattante e Outcast presenta un analogo livello di libertà.

DATI ▶ FORMATO: PC PREZZO: L. 97.900 IN USCITA A: ORA

Come predica l'ultimo film di James Bond, il mondo non è abbastanza. Non potremmo essere più d'accordo! Vogliamo un'intera galassia da travolgere e soggiogare con le nostre possenti astronavi!



IMPERIUM GALACTICA 2





▲ La squadra aliena Red Arrows è rimasta decisamente insoddisfatta.



▲ No... mai attivare le bombe al plasma a bordo della nave! Arghhhhhhhhhh!



Possediamo un computer, no? Allora, si può presumere che siamo convinti di essere abbastanza svegli, visto che dobbiamo occasionalmente superare i campi minati tecnici che il nostro amico in plastica grigia ci presenta. La questione, però, è questa: siamo DAVVERO gente in gamba?

GRANDE...

Il fatto è che per portare a termine Imperium Galactica 2 ci servirà davvero usare il cervello. Dovremo scegliere una fra tre razze il cui scopo fondamentale è dominare la galassia. Tuttavia, invece di concentrarsi su un solo elemento dell'impresa di conquista, il gioco li comprende tutti quanti. Dovremo quindi stabilire di volta in volta quale tipo di insediamento creare. Progetteremo inoltre le città da costruire su ciascun pianeta, scegliendo la posizione dei vari edifici. Dovremo anche specificare l'assetto di ciascuna delle nostre flotte da guerra, scegliendo l'armamento di cui dotare ciascun velivolo. Addestreremo spie e le invieremo in missione perché si infiltrino tra le forze nemiche e portino a termine sabotaggi. Combatteremo battaglie in orbita simili a versioni in miniatura dei combattimenti di Homeworld. Quando faremo atterrare le nostre forze di terra su un pianeta ostile dovremo spostare i nostri mezzi corazzati attraverso il teatro di guerra, proprio come faremmo in Command & Conquer. Tutto questo... e molto, molto altro ancora.

...PIÙ GRANDE...

Tuttavia, anche se per completare Imperium Galactica 2 è necessaria una bella testa d'uovo, il gioco offre molti strumenti utili per facilitare il compito anche ai comuni mortali. Per esempio, vi sono numerose funzioni automatiche, che consentono di

1 RICERCA E SVILUPPO

L'elemento forse più importante del gioco consiste nell'assicurarci che le nostre truppe siano opportunamente numerose ed equipaggiate. Le nostre unità scientifiche e produttive dovranno quindi essere ben finanziate e organizzate.



▲ Qui possiamo esaminare singoli progetti di mezzi da costruire... favoloso!

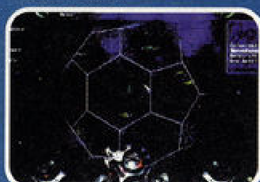


▶ Le basi spaziali costruiscono dolci, gomme da masticare e... astronavi.



◀ Ciascun lato degli elementi poligonali rappresenta una diversa invenzione.

▼ Troppo difficile? Possiamo sempre scegliere l'opzione ricerca automatica e metterci comodi.





▲ Le linee rosse indicano l'altitudine dell'astronave.



▲ Facciamo progredire le nostre tecnologie fino a disporre di astronavi simili a giganteschi scarabei.



▼ Le astronavi degli alieni si sono fermate per raccogliere fiori da offrire alle aliene innamorate...







SCHEDE GRAFICHE ELSA.
I TUOI VIDEOGIOCHI DEVONO SOFFRIRE.



I videogiochi di ultima generazione possono darti il massimo del divertimento ma senza la scheda grafica giusta non si raggiunge il limite. Per questo ci vuole una Graphic Board di ELSA. Con i nuovi processori NVIDIA le schede ERAZOR III LT, ERAZOR III Pro e ERAZOR X ti faranno andare oltre ad ogni precedente frontiera di velocità, di fluidità del movimento e di definizione della grafica 3D. ERAZOR X, in particolare, monta il nuovissimo chipset GeForce 256, un vero e proprio "turbo" che farà volare le tue emozioni di gioco a livelli da brivido. Perché farne a meno quando puoi avere molto di più? Scegli la tua scheda ELSA: i tuoi videogiochi stanno già tremando.

ELSA

www.elsa.com e-mail: medregion@elsa.com

2 In paradiso!

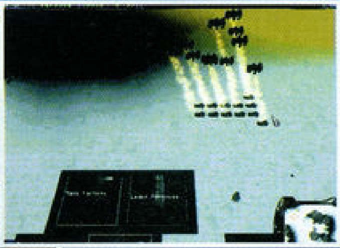
Oltre alla mappa stellare principale, saranno le mappe delle città che avremo davanti agli occhi per la maggior parte del tempo, sia quando progetteremo le nostre future mosse espansionistiche, sia quando dovremo affrontare una battaglia.





▲ Per facilitarne l'identificazione, gli edifici sono contrassegnati con il loro nome.

◄Attaccando una centrale energetica potremo mettere in ginocchio un'intera città.



▲ Quando si attacca una base nemica, i singoli mezzi corazzati vengono sbarcati sul pianeta da astronavi da carico in stile Alien, come questa.





▲ Nello spazio nessuno può sentirci fare a pezzi un'intera orda di nemici alieni.



▲ Quasi sempre i combattimenti si svolgono intorno a un pianeta...



"Particolarmente impressionanti le zoomate dalla mappa generale a un mezzo corazzato sul pianeta"

affidare al computer varie incombenze governative che rivestono poco interesse per noi. Ognuna delle tre razze, poi, ha un comportamento diverso. Per esempio, se sceglieremo i bellicosi Kra'hen, simili ai Klingon di Star Trek, non potremo utilizzare la diplomazia o lo spionaggio. Il gioco risulterà cioè più semplice e più violento. Inoltre, dal momento che il gioco funziona in tempo reale e non sulla base di turni come Civilization, avremo la possibilità di modificarne il ritmo. Se le cose dovessero prendere una piega eccessivamente frenetica, potremo sempre bloccare completamente il gioco prendendoci tutto il tempo necessario a elaborare la nostra prossima mossa.

...GRANDISSIMO...

Imperium Galactica 2, dunque, contiene in teoria elementi strategici adatti ai cervelli di ogni livello. Le cinque "lezioni introduttive", complete ma fortunatamente brevi, ci metteranno comunque sulla strada giusta. Tradizionalmente, però, questo genere di titoli ha un fascino visivo paragonabile a quello di una scodella di minestra fredda. È qui che Imperium Galactica 2 compie una spettacolare deviazione rispetto alla formula di base, presentando l'intera azione in tre favolose dimensioni. Ce n'è abbastanza da far rimanere a bocca aperta più di un aspirante dittatore galattico...

...TROPPO GRANDE...

Sebbene non arrivi ai livelli sbalorditivi di un Conflict Freespace 2 o delle battaglie nello spazio profondo combattute in Homeworld, Imperium Galactica 2 riesce senz'altro a far apparire modesti gli altri titoli di strategia spaziale come Alpha Centauri. Particolarmente impressionanti sono le zoomate che il gioco effettua, passando dalla mappa generale a inquadrare un singolo mezzo corazzato. L'unico problema determinato da queste meraviglie visive è il fatto che a volte, quando le cose iniziano a farsi troppo complicate, si sente la mancanza di una bella mappa vecchio stile a due dimensioni, che ci consentirebbe di vedere più facilmente cosa stia accadendo. In ogni caso, l'occasionale necessità di spostarsi freneticamente attraverso la mappa è un piccolo prezzo da pagare per il primo titolo di strategia da anni a questa parte il cui aspetto non faccia venire da piangere.

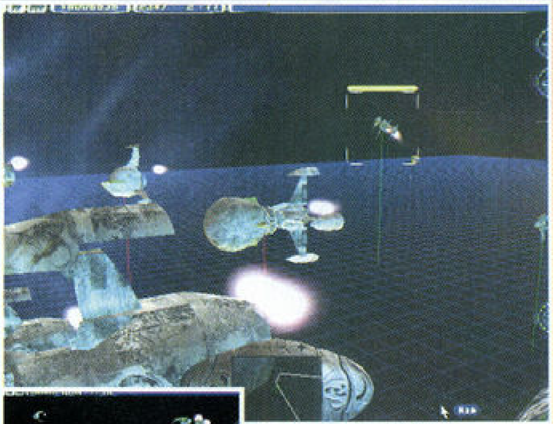
COLOSSALE

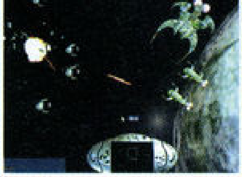
In definitiva, Imperium Galactica 2 è un ibrido di strategia di alta qualità. È veramente piacevole edificare i nostri insediamenti in stile Sim-City, per poi combattervi battaglie strategiche in tempo reale quando i nemici cercano di invaderli. Integrando numerosi elementi diversi, Digital Reality ha dato vita a un titolo veramente intelligente. Prepariamoci a perderci intere giornate!

3 Guerre Stellari!

Malgrado l'assenza di X-wing e caccia TIE, le scene di battaglia intorno ai nostri pianeti se saremo sotto attacco, o a quelli dei nostri nemici se saremo noi ad attaccare, sono abbastanza epiche da poter figurare nella trilogia di Guerre Stellari... o quasi.







▲ La visuale in prima persona in pratica ci serve solo per ammirare il panorama grafico. Il più delle volte ci converrà rimanere in una posizione più arretrata grattandoci il mento immersi nei nostri piani.

◄Attaccando in formazione potremo assaltare le astronavi nemiche lateralmente, aprendo dei varchi nelle loro schermature più leggere.

4 Parlare con gli alieni...

...o limitarci a farli fuori? Alcune razze sono decisamente fiacche, mentre altre sono forti quanto noi.



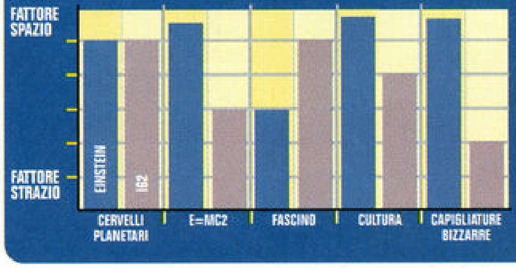
▲ Quando scopriremo nuovi alieni, potremo visualizzarli su questo comodo visore.



▲ Sarà difficile, comunque, imbastire con loro romantiche storie in stile capitano Kirk...

IL BELLO DELLA GUERRA..

Imperium Galactica 2 è un bel titolo, come abbiamo detto, ma come si piazza a confronto dei più grandi cervelli di tutti i tempi?



il giudizio

aspetto

Splendidamente spettacolare per un gioco di strategia, anche se a volte si lascia un po' prendere la mano.

giocabilità

Un gioco talmente profondo che per immergerci ci servirà uno scafandro stile The Abyss.

longevità

Numerose opzioni e modalità di gioco, con tre diverse razze aliene e combattimenti a più giocatori.

il meglio

Difendere una città costruita con le nostre mani, uscendo vittoriosi dalla battaglia.



il peggio

Rendersi conto che per continuare a giocare ci servirebbero un cervello potenziato e una rilettura del manuale...



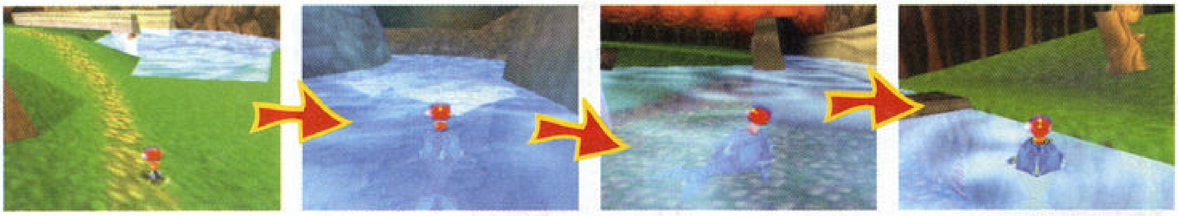
Complesso, sofisticato ed estremamente avvincente. È inverno e fuori fa freddo... ecco un ottimo sistema per riempire quelle lunghe **serate vuote.**

88%

Se ci piace questo... Alpha Centauri è interamente dedicato alla colonizzazione e ancora più ricco e complesso di questo titolo.

DATI ▸ FORMATO: NINTENDO 64 PREZZO: L. 129.900 IN USCITA A: ORA

È un robot appassionato di vernici che schizza qua e là su ruote... ma allora perché si chiama Rocket, cioè "razzo"? Semplice: perché punta alle stelle...



ROCKET





▲ Usiamo il raggio prensile per aggrapparci agli appigli!



▲ Ci occorrerà una buona dose di destrezza per saltare da una piattaforma all'altra in Rocket.

Si può stare certi che, di tanto in tanto, qualcuno ci propone un ennesimo gioco di piattaforme per il Nintendo 64 ispirato a Mario 64, semplicemente perché sa bene di poterne trarre qualche soldo. I titoli di questo tipo potranno anche essere piacevoli, ma di sicuro non sono originali.

È DIVERSO

Rocket, per fortuna, non appartiene a questa categoria. È anzi uno dei giochi più frizzanti, succosi e originali che ci sia capitato di vedere da anni. Ci ha veramente sconvolti con la sua fantastica miscela di originalità, divertimento e avventura. Anzi, è uno dei migliori titoli tridimensionali di avventura che abbiamo visto da quando tre anni or sono il celebre idraulico ha cominciato a saltellare sul nostro Nintendo 64... il che non è poco! Nessun gioco di piattaforme è mai riuscito ad avvicinarsi a Mario 64 in termini di inventiva. In Rocket, però, la questione si riduce a un unico elemento: i giochi secondari. Rocket brulica letteralmente di bizzarri e intelligenti enigmi che dovremo davvero lambiccarci il cervello per risolvere. Non dovremo farlo troppo a lungo, però: il livello di difficoltà è perfettamente calibrato e quindi non rimarremo mai bloccati in un punto del gioco. Di sicuro, però, non potremo mai smettere di spremerci le meningi!

CHE SPETTACOLO!

Anche la grafica è decisamente ottima e del tutto priva dei difetti che caratterizzano molti titoli per Nintendo 64. Questo gioco è coloratissimo: anzi, c'è un livello interamente dedicato al colore! In "Paint Misbehavin" ci troveremo infatti a bordo di un carro armato che spara vernice e dovremo servircene per risolvere vari enigmi basati sul colore. Potremo inoltre divertirci dando una bella mano di tinta digitale a tutto ciò che si muove. Niente male davvero. Nella maggior parte dei livelli è presente un tipo specifico di veicolo, che dovremo regolarmente utilizzare per risolvere i vari enigmi.

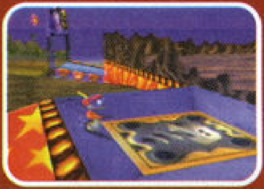
BIGLIETTI, PREGO

Uno dei principali obiettivi del gioco è la raccolta di un certo numero di biglietti smarriti: Rocket è infatti ambientato in un parco dei divertimenti cosmico. Nel livello numero 3 dovremo saltare qua e là sul dorso di un paffuto delfino meccanico. Tutti i veicoli che useremo, comunque,



1 DOVE SONO QUELLE VITI?!

Accidenti, ci fuma già il cervello! E questo non è che uno degli enigmi più facili di Rocket: quelli davvero difficili ci faranno piangere...



▲ Oh, una piattaforma. Come? Ha bisogno di qualche vite? Meglio trovarne qualcuna, allora...

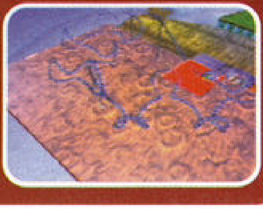


► Ehi, eccone una lì! Acchiappiamola con il nostro raggio!



◄ Una volta collocate tutte e quattro le viti, dovremo costruire una pista di ottovolante!

▼ Il bello è che, una volta terminato, potremo sfrecciare sul nostro folle carrello. Ah, il piacere delle vertigini...





▲ Questo buffone occhialuto non è un avversario facile.



▲ L'area centrale dà accesso a tutti i livelli.



▼ Ci sono anche un sacco di piccoli cattivi elettrici a tenerci occupati.





2 Che bello guidare!

Beh, non ci sono molte macchine in questo gioco, ma potremo comunque divertirci con un certo numero di veicoli bizzarri e decisamente originali. Vediamo un po' la scuderia...





▲ Per vincere un biglietto dovremo pilotare il Dune Dog lungo la pista. Rocket in stile Schumacher!



▲ Il Dune Dog: un po' hot-dog, un po' macchina acrobatica, ma nel complesso un diavolo della velocità.

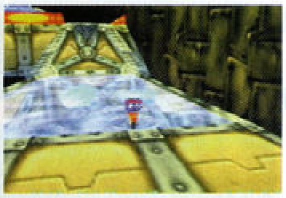
◀ Il Paint Tank è una splendida invenzione dotata di un motore anti-gravitazionale.







sono divertentissimi da maneggiare e decisamente diversi l'uno dall'altro. Se pensiamo che a ottenere un risultato simile a volte non riescono nemmeno i giochi di corse... D'altra parte tutto il titolo è divertente da giocare. In parte ciò è dovuto al favoloso realismo consentito dal motore di gioco. Ogni altalena su cui ci dondoleremo, ogni corda che utilizzeremo per spostarci, ogni veicolo che piloteremo è... semplicemente come deve essere. Lo noteremo non appena utilizzeremo il "raggio prensile" di Rocket: attivandolo potremo raccogliere qualsiasi oggetto e sollevarlo, piazzandolo ovunque vorremo. L'effetto però è così ben realizzato da darci l'impressione che ogni oggetto abbia un suo specifico peso... per esempio, le casse di legno sembrano più pesanti delle pecore. Sì, potremo sollevare anche le pecore! In uno dei primi enigmi del gioco dovremo cercare di raggiungere il Paint-Tank, che si troverà fuori portata sopra a una piattaforma. Solo dopo aver provato a lanciarvi contro alcuni dei pelosi ruminanti che troveremo lì intorno scopriremo che questi aderiscono come palle di velcro all'edera che ricopre un lato della piattaforma. Potremo così costruirci una sorta di scaletta interamente composta di pecore, che ci permetterà di arrivare in cima!



▲ Per superare i livelli ci serviranno tutti gli strumenti a nostra disposizione.



▲ I veicoli rappresentano una spruzzata di varietà sulla gustosa azione di gioco di Rocket.



SUPER SALTI

Rocket è tutto così: pieno fino all'orlo di rompicapi entusiasmanti e popolato di stranezze.
Non manca una nutrita dose di spostamenti da una piattaforma all'altra e di solito non sono imprese facili. Per averne un'idea, dovremo provare a saltare da una piattaforma all'altra mentre un cannone spruzza-vernice cercherà di dipingerci del colore sbagliato. In effetti, questi spostamenti risultano a volte un po' troppo complicati ed è questo l'unico vero difetto del gioco.
Non lasciamoci spaventare da questo, però: basta un po' di tempo per cavarsela in questo genere di cose. Alla fine, in ogni caso, Rocket ci apparirà per quello che è: un gioco veramente unico per il nostro Nintendo 64.

3 Potenziamoci!

Come un buon computer, Rocket può essere potenziato in vari modi. Raccogliendo i Tinker Token sparsi per i livelli potremo scambiarli con ogni sorta di favolosi accessori, come raggi traenti, raggi congelanti e dispositivi turbo per le nostre rotelle. Grande!







▲ Il raggio traente ci permette di raggiungere paletti e pioli fuori mano e di aggrapparci quindi a essi con il nostro raggio prensile.

◀ Non riusciamo ad attraversare il lago? Niente paura: con il raggio congelante potremo congelare l'acqua trasformandola in una comoda passerella!

4 Che livelli!

Nessuno dei livelli è veramente semplice. Alcuni, però, sono davvero diabolici e ci faranno versare lacrime sui comandi...



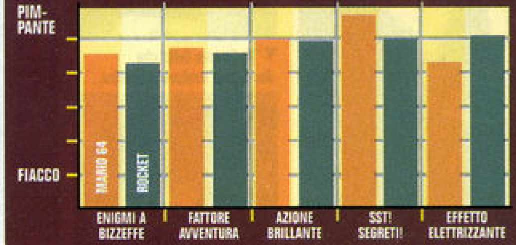
▲ In questo tunnel pieno di pietre elettrificate è necessario effettuare un sacco di schivate.



▲ Rimettere a posto tutte le viti... in venti secondi? Ma che, scherziamo?!

SCONTRO DI GIGANTI

Rocket contro Super Mario 64! Il celebre idraulico schiera la sua bella stazza contro il piccolo robot a rotelle...



> "Lanciamo qualche pecora qua e là: aderiranno all'edera come palle di velcro, dando vita a una scala fatta di ruminanti!"

il giudizio

aspetto
Immagini divertenti e variopinte, con una buona dose di stile. Colonna sonora irresistibile.

giocabilità
Ci aspetta un intero mondo di divertimento a base di piattaforme e di pazzeschi rompicapi.

longevità
L'assenza di una modalità a più giocatori ne fa un divertimento solitario, ma per completarlo ci vuole un bel po'.

il meglio
Scoprire come sono splendidamente architettati e divertenti gli enigmi di Rocket.



il peggio
Sbagliare per la ventesima volta un salto oltre un baratro... Non è possibile!

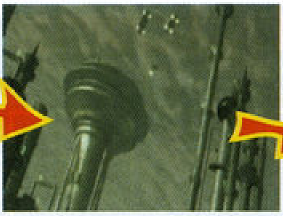


Una favolosa avventura di piattaforme, che ci farà ridere di cuore per la sua originalità e digrignare i denti davanti ai suoi enigmi.

90%

Se ci piace questo... allora ci entusiasmeranno anche titoli come Super Mario 64, Banjo Kazooie e Rayman 2. Andiamo a fare la spesa!

Carichiamo la nostra macchina con mitra e munizioni in quantità: il bizzarro massacro di Vigilante 8 ha raggiunto la "macchina dei sogni" di Sega. È il caso di entusiasmarsi?



VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE

1 Più potenza!

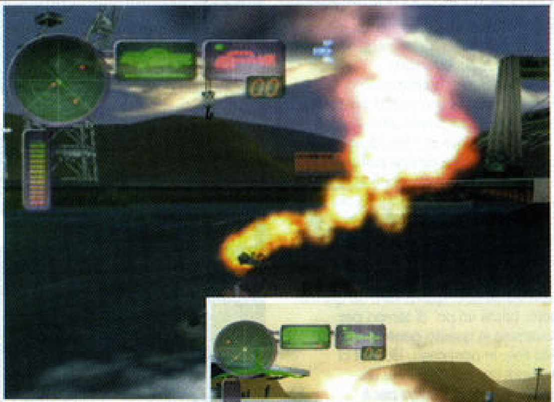
L'aggiunta di vari bonus al nostro veicolo è la parte migliore del gioco: a nostra disposizione ci sono laser, mine e razzi.



▲ Ahia! Il laser ci ha rovinato la tutina.



▲ Un autobus-hovercraft: l'ultima frontiera del trasporto pubblico integrato.



▲ Questo accessorio-aliscafo è l'ideale per una vacanza al mare.



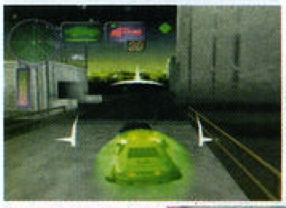
► Uno dei sistemi per superare questo fastidioso autobus...



▲ Gli sci dovrebbero rendere più facile il controllo della macchina, ma non è così.



▲ Tutti i veicoli rinculano visibilmente dopo l'esplosione di un colpo di arma da fuoco.



▲ Potremo raccogliere i diamanti verdi per proteggere la nostra auto con un potente scudo.

► Astronauti all'Attacco. Nuova serie sui nostri schermi questa primavera...



► I veicoli rimbalzano qua e là come palline da ping pong.

Gli anni '70: un meraviglioso periodo della storia antica fatto di pantaloni a zampa, Starsky e Hutch, discoteche... bei tempi, non c'è dubbio.

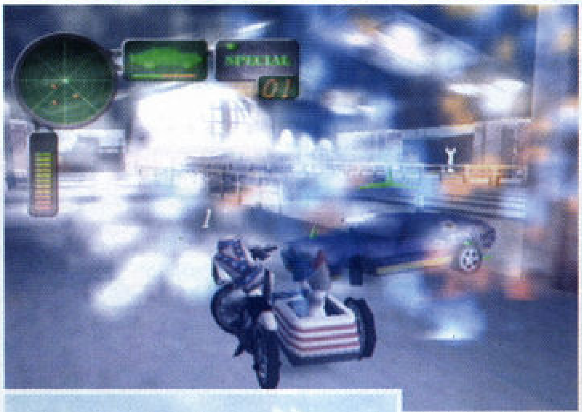
Il decennio in questione ha ispirato anche il titolo americano stile "guida e distruggi" Vigilante 8, sbarcato per la prima volta sulla PlayStation e sul Nintendo 64 qualche anno fa. Questa nuova versione potenziata presenta una grafica ad alta definizione, un ampio parco macchine, tonnellate di bonus, personaggi straordinariamente pacchiani... e, purtroppo, una decisa scarsità di azione di gioco. All'inizio di Vigilante 8: 2nd Offence dovremo scegliere uno tra numerosi veicoli guidati da una banda di personaggi bizzarri tratti dal passato e dal futuro.

GLI ANNI '70

Tra questi, l'astronauta Bob O e il suo veicolo lunare, John Torque, un tipo con acconciatura afro al volante di un colossale scassone anni '70 e il Trio Flying All-Star, i cui membri indossano abiti alternativi e cavalcano moto acrobatiche con tanto di sidecar. Fatta la nostra scelta, potremo optare per la modalità Arcade "tutti contro tutti", per la paranoica modalità Survival o per la modalità Quest giocata sul filo di una trama, in cui dovremo portare a termine determinati compiti prima di poter proseguire verso nuove aree dei vecchi cari Stati Uniti.
Sì, ma... com'è il gioco?
Beh, il gioco prevede la guida attraverso diversi campi di battaglia, come un cratere prodotto da una meteorite in Arizona o gli oleodotti coperti di neve dell'Alaska, la raccolta di vari bonus e la trasformazione degli avversari in cumuli di metallo in fiamme.

GUERRA DI MACCHINE

Tra le armi ci sono i soliti missili, mitra e mortai, con l'aggiunta di un certo numero di accessori da applicare alle macchine, come sistemi di galleggiamento che ci consentiranno di cavarcela sui fiumi e fiammanti piattaforme a reazione nel più puro stile "Ritorno al futuro". Tutte le macchine, però, comprese le meno voluminose, sono tremendamente difficili da manovrare, il che rende straordinariamente frustrante qualsiasi esperienza di gioco prolungata. Finiremo per urlare di rabbia quando verremo centrati da una salva di missili mentre tenteremo di piazzare il nostro dannato veicolo in una posizione che ci consenta di attaccare a nostra volta.



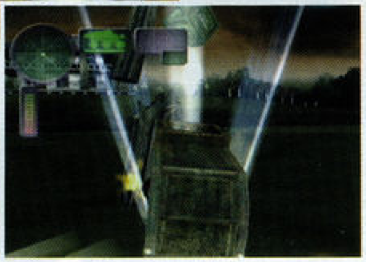
▲ Oohh, che bello. Le esplosioni sono ottime e riempiono lo schermo di colori cangianti.



▼ Quel carro delle immondizie è un vero disastro. Che tanfo, ragazzi!



▼ "Ve l'avevo detto che dovevamo svoltare a sinistra...".



2 Insieme!

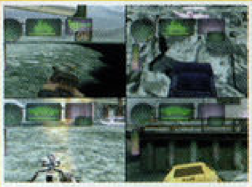
Ci sono modalità in scontro diretto o basate sulla collaborazione: potremo aiutarci a disfare tutto.



▲ Ecco l'opzione a due giocatori, con lo schermo diviso verticalmente a metà. Oooh!



▲ Ed ecco la stessa opzione, ma con lo schermo diviso orizzontalmente. Aaah!



▲ Infine, il piatto forte: modalità a quattro giocatori a schermo condiviso.

SVILUPPATORE: LUXOFLUX
EDITORE: ACTIVISION
GENERE: GUIDA
GIOCATORI: 1-4
CARATTERISTICHE: VMU
ALTRE VERSIONI: NINTENDO 64

V8: 2ND OFFENCE

3 la, la, la, la, la, l'America!

Il gioco scorrazza per gli Stati Uniti, accompagnandoci in ridenti località quali l'Alaska, la Florida e la Louisiana... senza commenti da documentario!











▲ I Giochi Invernali nello Utah. Gli orsi e gli indiani dove sono?

◄ Ehi, ecco Neil Armstrong! Non è più lo stesso...

► Alcuni degli sfondi sono ricchi di dettagli; peccato che il tutto sia rovinato da pesanti difetti grafici.

> Tra le armi ci sono missili, mitra, mortai e un certo numero di accessori per i veicoli, come quelli per andare sull'acqua!

SCATOLE DI LATTA

Il Dreamcast ha, come è noto, una straordinaria potenza di gestione dei poligoni e Vigilante: 2nd Offence fa del suo meglio per scaraventare questi poligoni nei posti giusti, attraverso colossali esplosioni, sfondi ricchi di dettagli e armi che rinculano visibilmente dopo aver sparato. Tuttavia, c'è un numero preoccupante di difetti grafici che fa sì per esempio che le auto passino attraverso muri che dovrebbero essere impenetrabili e ci siano parecchi elementi che compaiono dal nulla. Anche i movimenti del gioco sono decisamente scarsi quanto a realismo: basta che un autobus finisca su una mina perché venga proiettato in aria rimbalzando sugli altri veicoli come se fosse una scatoletta di latta.

DISCO INFERNO?

Questo non è proprio il tipo di titolo con cui vorremmo giocare nel nuovo millennio con la console della prossima generazione.
L'azione di gioco è veramente trita, basata un ripetitivo processo di raccolta e uso delle diverse armi... ammesso, naturalmente, di venire a capo dei fastidiosi comandi e della grafica traballante.
La musica è adeguata, grazie a una fine miscela di successi disco anni '70. Non manca nemmeno una opzione a più giocatori, ma trovare ben quattro amici disposti a giocare con noi sarà veramente un'impresa. Vigilante 8: 2nd Offence è decisamente un titolo di serie B: meglio lasciarlo allo sfasciacarrozze.





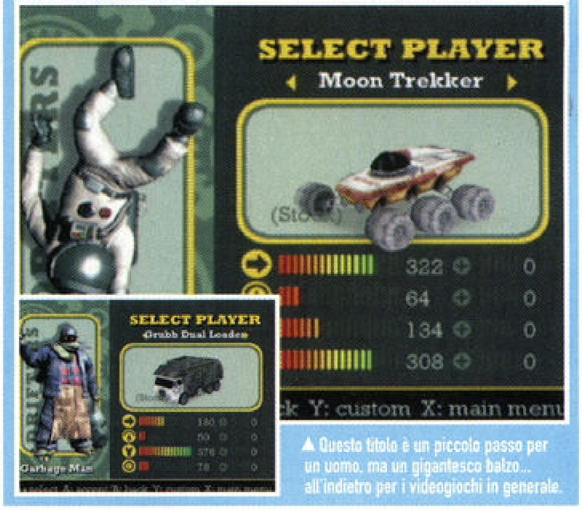


▲ Hmm, che delizia queste ciambelle con zucchero extra e doppia farcitura...

4 Qualcosa non va...

Personaggi e veicoli sono vari, divertenti e ben realizzati, ma non riescono a conferire profondità all'azione di gioco. Insomma, quei veicoli saranno anche niente male da vedere, ma quanto a maneggevolezza fanno piangere. Siamo ancora in attesa di un titolo a più giocatori decente per Dreamcast.

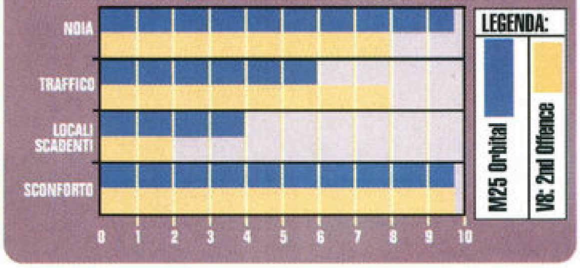




▲ Questo titolo è un piccolo passo per un uomo, ma un gigantesco balzo... all'indietro per i videogiochi in generale.

STRADE DI FUOCO...

Come se la cava Vigilante 8: 2nd Offence rispetto a una domenica pomeriggio passata al volante in centro?



il giudizio

aspetto

Un'interfaccia gradevole e una colonna sonora brillante, rovinati da un motore grafico scadente che avrebbe bisogno di notevoli revisioni.

giocabilità

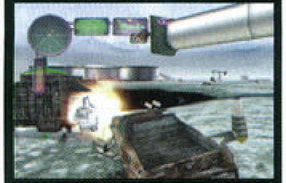
Più fiacca di un giorno di pioggia passato a letto con la febbre.

longevità

Ci faremo un giretto di un'ora o due, poi estrarremo il CD dalla console e lo ficcheremo in un cassetto.

il meglio

Le numerose armi diverse che potremo applicare al nostro veicolo per fare a pezzi gli avversari.



il peggio

Abbiamo raccolto un bonus che permette alla macchina di attraversare i muri? Macché: è proprio un difetto.



Un titolo automobilistico estremamente ripetitivo e deludente, che avrebbe dovuto essere molto, molto migliore. Brividi della velocità? Meno di zero.

61%

Se ci piace questo ...siamo strani! Se però ci è piaciuto davvero, diamo un'occhiata a Twisted Metal per PlayStation o a Carmageddon 2 per PC.

QUAKE 3 ARENA LO TROVI ANCHE NEI SEGUENTI PUNTI VENDITA:

il computer per tutti COMPY

Ferri Elettroforniture SS. 17 n° 36 L'Aquila - **CDS Super Store** Viale Amendola - C. C.le Sette Ponti Arezzo - **Media Store Marino** SS 71, Loc. Vallone, 3 Camucia Cortona (AR) - **CDS** SS 29 angolo Via Gramsci San Giovanni Val d'Arno (AR) - **Annoscia** Via Calefati, 160/162 Bari - **Centroluce Orofino** Viale Manzoni, 1Barletta (BA) - **Top Ten** Via Molfettesi d'Argentina, 34 Molfetta (BA) - **Euralcoop** Via Roma, 50 Carbonia (CA) - **Ferri Elettroforniture** "C. C.le ""La Fontana"" - via Madonna delle Grazie, 53" Termoli (CB) - **Expert - Multimedia** Via S. D'Acquisto, 22/A Caltanissetta - **Galimberti** Via Pasquale Paoli, 47/a Como - **Center Gross** Contrada Cutura, 1 Rende (CS) - **Bruno** Via L. Rizzo, 32 Catania - **AC Company Elettrodomestici** C.so Carlo Marx, 160 Misterbianco (CT) - **Claudio Elia & C** via L. Della Valle , 96 (CZ) - **Mercatone R** Contrada Mortilla (Sp. S. Caterina), s.n.c. Gizzeria Lido (CZ) - **Bruno** Viale Italia Enna - **"Matteo La Torre "Media Puglia"** Via degli Artigiani, 20/22 - Villaggio Artigiani Foggia - **CDS Super Store** Via di Novoli,22 Firenze - **Gio.Ve** Via Polesine, 353 Cesena (FO) - **Casadei Centro Radio TV** Via A. Vivaldi, 7 - Centro Comm.le Ronco Forlì - **Habitat - Zangrilli** SS. 155 , 69 - Loc. Madonna della Neve Frosinone - **AZ World** Via Di Francia, 70 Genova - **CDS** Via Aurelia Nord, 58/72 Grosseto - **Galimberti** Viale Turati, 46 Lecco - **Euroelettronica** Via Taranto 110 Lecce - **Tesi** Via Flemalle, 4 Piombino (LI) - **Andreoli Pasquale e Figli** Via Tommaseo, 51 Latina - **CDS Super Store** Via Carlo del Prete, 8 Lucca - **CDS Casa dello Sconto** Via Aurelia SUD n. 6 Viareggio (LU) - **Berdini** Via S.Pellico, Zona Commerciale Civitanova Marche (MC) - **La Via Lattea** Via Carlo Botta, Is. 206 Messina - **Leone** Strada Statale 114, Km. 4850 Sinistra Pistunina (ME) - **Copea** Viale Sabotino, 271 Legnano (MI) - **Galimberti** SS. Monza-Saronno Limbiate (MI) - **Castoldi** C.so Lodi, 6 Milano - **Galimberti** Via Solari, 5 Milano - **Castoldi** C.so Milano, 47 Monza (MI) - **Castoldi** P.za 4 Novembre, 15 Sesto S.Giovanni (MI) - **Castoldi** Via Vittorio Emanuele, 65 Vimercate (MI) - **Uber** Via Verona, 34 Mantova - **CDS Casa dello Sconto** Via Marina Vecchia 222 Massa (MS) - **Savarese** Via Virgilio, 76 Castellammare Di Stabia (NA) - **A.M. Quaglia** Via Calata S. Marco, 9 Napoli - **Spadaro** Via dei Romani, 112 Sant'Anastasia (NA) - **Grande Migliore** Viale Regione Siciliana, 4408 Palermo - **Casamercato** Via Roma, 118 Alseno (PC) - **EXPERT** Via Val Nure, 18 Piacenza - **Euromarket Srl** Via Della Provvidenza 212 Sarmeola Di Rubanob (PD) - **Radiovittoria** Porto Allegro Viale Alberto d'Andrea n.1 Montesilvano (PE) - **Ferri Elettroforniture** Via Tiburtina Valeria, 57 Pescara - **Ferri Elettroforniture** Via Emilia 10 Pescara - **Radiovittoria** C. Comm.le Delfino - Via Nazionale Adriatica, 201 Pescara - **CDS Super Store** Via Campo di Marte, 3c Perugia - **Ciem Minuti** Via della Valtiera, 5 Ponte San Giovanni (PG) - **CDS Casa dello Sconto** Via Carnelutti, 1 Pisa - **CDS** Via Valentini, 4 Prato - **Casamercato** SS dei Giovi - Loc. Tre Re Cava Manara (PV) - **Link** V.le Montegrappa, 4 Pavia - **2B** Viale Marconi, 92 Potenza - **Free Shop** Via Tre Settembre, 17 c/o C.C.le Atlante Dogana R.S.M. - **Center Gross** SS 106, Km. 84 Bovalino (RC) - **Mercatone R** Superstrada Ionica Arangea, 14 Reggio Calabria - **Princi Maria** Contrada Parcheria, snc Rizziconi (RC) - **Borsari** Via Kennedy, 25, Centro Comm.le Meridiana Reggio Emilia - **Bruno** Contrada Torre Cannata - S.S. Km 340,20 Modic (RG) - **Best Elettrodomestici** Piazza della Stazione, 5 Nettuno (RM) - **Sintesi** Via Paolo Orlando, 9 Ostia (RM) - **Casamercato** SS 148 Pontina, KM 27,800 Pomezia (RM) - **Edom** Via Piave, 45 Roma - **Edom** L.go di Vigna Stelluti 14-16/a Roma - **Edom Multi Centro Gulliver** - Via della Lucchina, 96 Roma - **Edom** Piazza del Viminale, 9 Roma - **Edom** Via Tiburtina 479 Roma - **Edom** Via Appia Nuova, 430 Roma - **RPM** Via Giulia, 142 Roma - **Sintesi** V.le Ionio, 350 Roma - **Sintesi** Via Flaminia Vecchia, 575 Roma - **Casamercato** Via di Torrespaccata, 110/A Roma Cinecittà - **Bianchi** Strada Massetana, 24 Siena - **CDS** C. C.le "I Gelsi" - Via di Casal Piano Sinalunga (SI) - **Manconi Sebastiano** C. C.le Terranova, SS 125 Olbia-Palau Olbia (SS) - **Manconi Sebastiano** Zona Ind. Predda Niedda Nord, Strada 1 Sassari - **Radiovittoria** "Centro Acquisti ""La Torre"" - Via Roma 447" Villarosa di Martinsicuro (TE) - **EP: Leonardelli** Viale Dante, 1 Pergine Valsugana (TN) - **CDS Casa dello Sconto** Via G. di Vittorio, 27/29 Terni - **Side** C.C.le Giulia - Via Giulia 75/3 Trieste - **Universaltecnica** Via Carducci, 4 Trieste - **Side** Via Nazionale, 111 Tavagnacco (UD) - **Side** Viale Tricesimo, 165 Udine - **Copea** P.za Repubblica, Centro Commerciale Le Corti Varese - **Massa** Via Trento 34 Vercelli - **Ghegin- Abacus s.n.c** Borgo San Giovanni.1363 Chioggia (VE) - **Ghegin** Via Miranese, 283 Chirignago (VE) - **Elettrocasa 2** Via Industria 42 Arzignano (VI) - **Tecno City** Via Val Posina , 55 Thiene (VI) - Schiavotto Via Marosticana 24 Vicenza - **Uber** Via Mascagni, 31 Castel d'Azzano (VR) - **Uber** Viale Venezia, 5 Verona - **Uber** Via Cà' di Cozzi , angolo Via Quinzano Verona - **Uber** Viale Postumia 58 Villafranca di Verona (VR).

COMPUTER DISCOUNT
la catena italiana dell' informatica

ALESSANDRIA C.so Lamarmora, 45 - **ANCONA** Via Martiri della Resistenza, 66 - **AREZZO** Via M.Perennio, 58 - **AVELLINO** dal 27/11/99 Via Circumvallazione n. 58 - **AVEZZANO** Via Corradini 185 (AQ) - **BAGHERIA** APRE 4/12/99 Via Mattarella, 9 (PA) - **BARI** Via G.Capruzzi, 128 - **BARLETTA** Via Monfalcone, 49 (BA) - **BASSANO DEL GRAPPA** Via Gobbi, 12 (Vicino piscine Agnolin). (VI) - **BERGAMO** Via Bonomelli,17 - **BERGAMO (Curno)** Via Fermi, 56 - **BOLOGNA** Via S. Donato, 2 (ang. via Berti Pchat) - **BOLOGNA** Via Pietramellara, 3/C - **BOLZANO** Via Garibaldi, 42 - **BRESCIA** Corso Cavour, 62 - **BRINDISI** Corso Umberto I, 102 - **BUSTO ARSIZIO** Largo Giardino, 7 (VA) - **CAGLIARI** Viale G. Marconi, 222 - **CAGLIARI** Piazza della Repubblica, 21 - **CALTAGIRONE** Via Escuriales n. 5/7/9 (CT) - **CALTANISETTA** VIA Elena, 90 - **CAMPOBASSO** Via Garibaldi, 44 - **CARPI** Via Ugo da Carpi, 61 (Ang. Via Cattani) (MO) - **CARRARA** Via XX settembre, 63 (MS) - **CASERTA** Via Roma, 84 - **CASTELFRANCO VENETO** Via Borgo Treviso, 58 (TV) - **CATANIA** Viale Africa, 120 - **CATANIA** Via Ala, 65 - **CATANIA** dal 27/11/99 Via Cagliari, 84/86/88/90 - **CATANZARO** Via Vittorio Pugliese, 26 - **CECINA** P.za Gramsci, 31 (LI) - **CERNUSCO SUL NAVIGLIO** SS Padana 11 nr 55 (MI) - **CHIETI** V.le B. Croce 8/10 - **CIVITANOVA MARCHE** Via Martiri di Belfiore, 86 (MC) - **COMO** Viale Masia, 16/18 - **CONEGLIANO VENETO** Via Cavallotti , 84 (TV) - **COSENZA** Via P. Rodotà 15C/D - **CUNEO** Corso IV Novembre, 23/a - **EMPOLI** Via Carrucci angolo via Vanghetti (FI) - **FABRIANO** Via Dante, 134 136/A 138/A (AN) - **FANO** Viale I Maggio, 113/a (PS) - **FERRARA** Via Argine Ducale 342 - **FIDENZA** Via Gramsci, 26 (AN) - **FIRENZE** Viale Redi, 157 - **FIRENZE** Viale Matteotti, 9 - **FIRENZE** Viale Talenti, 31/33 - **FOGGIA** Via Montegrappa 47/49 - **FOLLONICA** Viale Matteotti , 34 (GR) - **FORLI'** Corso della Repubblica, 171/E - **GAVARDO** Via G. Quarena, 220 (BS) - **GENOVA** Viale Brigate Bisagno, 27/R - **GENOVA** 2 Via S.Martino,2,4,6/R - **GENOVA** 3 Via Avio - **GORIZIA** Corso Italia 123/B - **GROSSETO** V.le Fossombrone, 23 - **IMOLA** Via Emilia 255 (BO) - **IMPERIA** Viale Belgrano, 17 - **JESI** Via del Lavoro 24 (AN) - **L'AQUILA** Viale della Croce Rossa, 237 - **LA SPEZIA** Viale S. Bartolomeo, 87/89 - **LAMEZIA TERME** P.zza Ardito 1 (CZ) - **LATINA** Via del Lido (Centro Comm. Morbella) - **LECCE** Via Braccio Martello, 26 - **LECCE** Viale Otranto 35 - **LECCO** Corso Promessi Sposi, 23/d - **LIVORNO** Scali Cialdini,49 (Ang.Azeglio) - **LUCCA** Viale R. Margherita, 129 - **MACERATA** VIA Roma N. 74/A - **MANTOVA** Via A. Moro, 7 - **MANTOVA** Via Verona, 13 - **MARIANO COMENSE** Via per Cabiate, 152/A (CO) - **MASSA** Via Carducci, 26 (Le colonne) - **MATERA** Via Nazionale, 5 - **MESSINA** Via la farina, 53 - **MESSINA** dal 02/10/99 Viale Europa, 134/138 - **MESTRE** Via Torino, 1/A (VE) - **MILANO** Via Casale, 3 (ANG. Via Valenza - MM P.ta Genova) - **MILANO** Piazza Cadorna, 13 - **MILANO** Viale Bligny, 15 - **MILANO** Piazza Clotilde, 8 - **MILANO** Via Cenisio, 61 - **MILANO** Staz. Centrale - Lato P.zza IV Novembre - **MILANO** Via A. Costa, 33 (MM Loreto) - **MILANO - CORSICO** Nuova Strada Vigevanese, 17 (ang. Via Caboto) - **MILANO CINISELLO** Viale Fulvio Testi 188 Cinisello Balsamo - **MILANO** PROX APERTURA P.za Santa Maria del Suffragio, 6/8 - **MILANO-RHO** Via V.Veneto, 3 ang Via Italia - **MILAZZO** Via G. Rizzo sn Pal Merlino (ME) - **MODENA** Via Emilia Ovest, 234 - **MODENA** Via emilia est, 1401/A - **MONFALCONE** Via IX Giugno 84/a (GO) - **MONTECCHIO MAGGIORE** Via Madennetta (Alte di Montecchio Maggiore) - **MONZA** Corso Milano, 19 (MI) - **NAPOLI** Via Cristoforo Colombo, 55/60 (Via Marina) - **NAPOLI** Via Paolo Tosti, 28/30 (Usc.tang.Vomero) - **NAPOLI PORTICI** Via Libertà 185/191 - **NETTUNO** Via Gramsci, 46 (fronte Castello Sangallo) (RM) - **OLBIA** Via A. Moro, 97 (SS) - **ORISTANO** Via Cagliari, 255 - **OSTIA LIDO** Via delle Canarie 33 (RM) - **PADOVA** Via Giotto, 29 - **PALERMO** Via Ausonia, 114 - **PALERMO** Via Mariano Stabile 156 - **PALERMO** Via G.B. Lulli, 27 - **PARMA** Via Trento, 1/B - **PARTINICO** Viale della Regione N.2 (PA) - **PAVIA** Corso Cairoli, 57 - **PERUGIA** Via Settevalli, 93 - **PESARO** Via Mameli, 122 (Centro Benelli) - **PESCARA** Via G. Marconi, 130/132 - **PIACENZA** Stradone Farnese, 2 q - **PISA** Viale Gramsci, 13 - **PISA** Via Matteucci, 36 - **PISTOIA** Via Attilio Frosini, 57 - **POMEZIA** Largo Urbino SNC (RM) - **PONTEDERA** P.za Martiri della Libertà, 25 (PI) - **PORDENONE** Corso Lino Zanussi 1/D (Loc. Porcia) - **POTENZA** Via della Chimica snc - **POTENZA** Via del Gallitello - **POZZUOLI** Via Artiaco, 9/11 (NA) - **PRATO** Viale della Repubblica, 234 - **RAGUSA** Via Ugo La Malfa, 29 - **RAPALLO** Via Bolzano, 11 (GE) - **RAVENNA** Circunvallaz. P.zza d'Armi, 82/84 - **REGGIO CALABRIA** Via Vittorio Veneto, 35 - **REGGIO EMILIA** Via Emilia all'ospizio 52/A/B - **RIETI** Via Porrara, 37 (ang Viale Maraini) - **RIMINI** Via XX Settembre, 1 - **ROMA** P.zza Indipendenza, 27 - **ROMA** Via Anastasio II, 338/340 - **ROMA** Via Nomentana (ang. Via Tripoli) - **ROMA** Via Cristoforo Colombo, 219 - **ROMA** Viale M. F. Nobiliore, 16/22 - **ROMA** Via Torrevecchia 1221-G - **ROMA** Via Merulana 245/C - **ROMA** Via Prenestina, 247/249 - **ROMA** Via Val Tellina, 15 (ang Via Ramazzini) - **ROVIGO** Corso del popolo, 373 - **SALERNO** Via Settimio Mobilio,53/55 - **SAN BENEDETTO DEL TRONTO** Via Marsala, 96 (AP) - **SAN DONA' di PIAVE** Corso Silvio Trentin, 148 (VE) - **SASSARI** V.le Umberto, 106/H - **SASSUOLO** L.go Verona, 17 (MO) - **SAVONA** Via XX Settembre, 23/25 r - **SENIGALLIA** Via Podestà, 57/a (AN) - **SIENA** Via Cavour, 138/140 - **SIENA** Via camollia, 28 - **SIRACUSA** C.so Gelone 148 - **SOLARO-SARONNO** Via Varese, 117/c (MI) - **TARANTO** Viale Virgilio, 57/C - **TERAMO** Viale F. Crispi, 197 - **TERMOLI** Via del Molinello, 10 (fronte USL) (CB) - **TERNI** Via Porta S. Angelo, 18 - **TORINO** Via Casana 46/e (ang. C.so Traiano) - **TORINO** Corso L. Einaudi, 8 - **TORINO** Via Lanzo,15 - **TORINO** C.so Regina Margherita 100/D - **TRAPANI** Via S.Giovanni Bosco, 17 - **TRENTO** Largo Nazario Sauro, 6 - **TREVIGLIO** dal 02/10/99 Via S. Zeno , 4 (BG) - **TREVISO** Viale De Gasperi, 30 - **TRIESTE** Corso Cavour, 5/B - **UDINE** Piazzale D' Annunzio, 37 - **VARESE** Viale Milano, 18 - **VASTO** Criconvalazione Histoniense, 32 (CH) - **VERONA** Largo Don Bosco, 4/5 (Castelvecchio) - **VIAREGGIO** Via Garibaldi,78 (LU) - **VICENZA** Via Montegrappa, 22 - **VITERBO** Via I Garbini, 29 M - **VOGHERA** Strada Bobbio, 1 (PV).

DATI ▶ FORMATO: PLAYSTATION PREZZO: L. 148.000 IN USCITA A: ORA

Quante cose può fare un marsupiale australiano? Un sacco, tra cui ovviamente guidare la macchina. Se lo sa fare un gorilla...



CRASH TEAM RACING





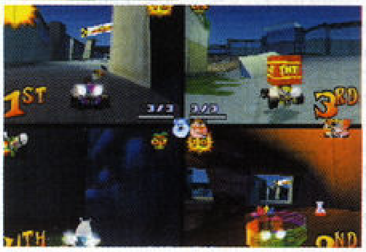
▲ Booom! Un altro morde la polvere! Vedi se riesci a prendermi, nanerottolo!

◀ Con un'arma così grossa non c'è da stupirsi che arrivi sempre primo.

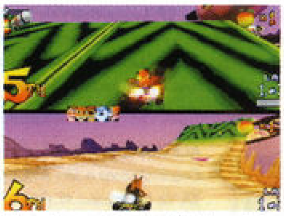
▼ I giochi come Crash Team Racing rappresentano un buon motivo per investire in un Multitap.

▼ Il parco dei divertimenti invernale per le mini-corse in go-kart.









Ovvio, doveva accadere per forza. Mario ne ha uno, Bomberman anche e Diddy Kong pure. Perciò, per non sentirsi più inferiore e non farsi più prendere in giro dagli altri personaggi dei videogiochi, Crash, il marsupiale preferito da tutti, si è procurato anche lui il suo piccolo gioco di corse.

UNA VECCHIA STORIA

Questa è una delle formule più collaudate per ravvivare una serie di videogiochi. Si prende un gruppo di personaggi carini abbastanza piccoli da trovare posto in un go-kart, si dà loro un motivo per gareggiare e qualche circuito sul quale farlo e... zac! Ecco fatto il gioco. L'operazione, però, è talmente semplice che gli sviluppatori scivolano spesso nell'autocompiacimento, producendo risultati traballanti. Alla PlayStation è sempre mancato un buon gioco di go-kart. Secondo il parere dei più è sempre stato Mario il re della strada e ciò ha contribuito a mettere in evidenza la scarsa offerta di azione a più giocatori per la console Sony. L'anno scorso, però, è arrivato Speed Freaks che ha più che colmato il posto libero. Questo titolo, quindi, ha in qualche modo rovinato la piazza a Crash Team Racing. Se quest'ultimo fosse stato pubblicato prima di Speed Freaks, sarebbe stato suo il titolo di primo gioco di corse 'dolce' per la PlayStation. Dal momento che è uscito sulla scia del capolavoro di Funcom, però, la domanda è d'obbligo: ce ne serviva un altro? Speed Freaks era carino da vedere, preciso e ci offriva le prevedibili modalità Time Trial e a più giocatori. Oltre a fare le stesse cose, Crash Team Racing cerca anche di introdurre qualche novità. Ci sono livelli bonus in cui dovremo raccogliere determinati oggetti, il che, insieme alle opzioni Adventure e Battle, fa di Crash Team Racing un prodotto molto più completo. Le raccolte di zaffiri e lettere non sono esattamente qualcosa che fa venire l'acquolina in bocca, ma se non altro dimostrano il tentativo di introdurre qualche tocco originale.

TATTICHE DI GRUPPO

I mini-giochi di corse entrano nel vivo soltanto quando si utilizza un Multitap, ma bisogna riconoscere che anche la modalità Adventure a giocatore singolo offerta da Crash Team Racing è abbastanza gradevole. Il nostro piccolo pilota parteciperà a una gara dopo l'altra nel tentativo di accedere ad altre competizioni. Alla fine dovremo gareggiare contro un boss e avremo così accesso a una nuova area. Tutto ciò, combinato con una curva di apprendimento decisamente gentile, è in grado di offrire un po' di divertimento frenetico. Malgrado sia più ricco di elementi rispetto a Speed Freaks, tuttavia, Crash Team Racing

1 Lividi misteriosi...

Tutti armati, tutti pericolosi e le piste stesse non sono particolarmente amichevoli. Potrà avere fine la violenza? La risposta è... no. Meglio stare attenti, quindi.





◀ Se comincerà a fare troppo caldo per noi, usciamo dalla cucina, oppure apriamo il frigorifero.

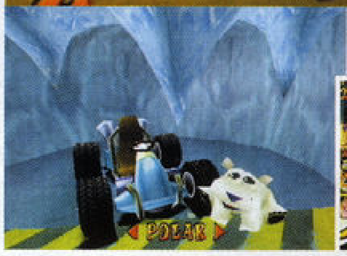
▼ Ecco Crash con il camper più economico che ci sia mai capitato di vedere.







▲ Il missile teleguidato 'spara e dimentica'. Il nostro preferito.





RITAGLIALO E APPENDILO!



SVILUPPATORE: NAUGHTY DOG
EDITORE: SCEE
GENERE: GUIDA
GIOCATORI: 1-4
CARATTERISTICHE: DUAL SHOCK
ALTRE VERSIONI: NESSUNA


▲ I colori non ci convincono fino in fondo, ma le piste sono davvero carine.


▲ Tenendo premuto il pulsante del salto potremo acquisire uno scatto di velocità.



non ha il fisico. La classe e la grafica scintillante di Speed Freaks fanno fare a Crash Team Racing una figura un po' misera. Per cominciare, il motore di gioco utilizzato da Crash Team Racing è inferiore. Si direbbe che gli sviluppatori si siano limitati a manipolare il meccanismo della trilogia di platform. È chiaro che non ci aspettavamo un rivale di Gran Turismo, ma il risultato è un gioco di corse tutt'altro che entusiasmante. Nei momenti peggiori sembra quasi che il go-kart sia immobile e che a muoversi sia la pista. Nei momenti migliori è adeguato al suo compito. Quanto alle armi, non c'è nessuna finezza. Sono tutte bizzarre, tipo casse di legno che esplodono sulla nostra testa e bolle verdi da scagliare addosso agli avversari. Mancano le armi da gettare avanti, ma tutte comunque producono effetti spettacolari quando colpiscono il bersaglio e sono in grado di danneggiare gli avversari; cos'altro ci servirebbe, quindi? La manovrabilità dei veicoli, comunque, è molto limitata.

2 Si corre!

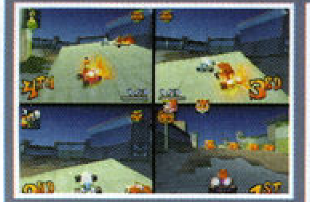
Ci sono solo due tipi di corridori in Crash Team Racing. C'è il tipo veloce e quello un po' più lento. A quale categoria apparteniamo? Solo la sfida più accanita potrà rivelare chi è il migliore tra noi e i nostri amici. Gara estrema, atmosfera tesissima... andiamo fuori strada!


▲ Uno di questi due è molto allegro, l'altro lo è molto meno. È difficile, ma... proviamo a indovinare chi è?



▲ Nel livello Arcade potremo gareggiare non soltanto tra noi: ci sono anche alcuni veicoli controllati dal computer, contro i quali potremo batterci!






▲ Si va a casa per l'inverno. Crash e compagnia imboccano il sentiero più scenografico.


▲ Semplice e destinata a diventare ripetitiva, la modalità Battle è però in grado di tirare fuori il lato peggiore di noi. Non saremo soddisfatti fino a quando non avremo rovinato la giornata agli altri.

Perfino sterzare dopo un piccolo incidente risulta difficile. Insomma, sono solo dei go-kart, non dovrebbe essere difficile come guidare una nave, no? Un'altra cosa: quando verremo colpiti da un missile, prepariamoci a sbandare fino a uscire di strada. In fondo, però, il fatto che questi inconvenienti risultino fastidiosi dimostra che il gioco riesce a suscitare il nostro interesse. In qualche modo, malgrado tutte le frustrazioni e i difetti, Crash Team Racing riesce ad attirarci nel suo mondo: dopo un po' ne saremo coinvolti sul piano emotivo. Sarà magari un gioco di corse dei poveri, ma in ogni caso farà divertire molti dei suddetti poveri...

3 La parte difficile...

In modalità Adventure ci saranno continue sfide sempre nuove a tenerci ben svegli al volante. Raccogliamo diamanti, diamo spettacolo e battiamo qualche boss. Questa è musica per le nostre orecchie!



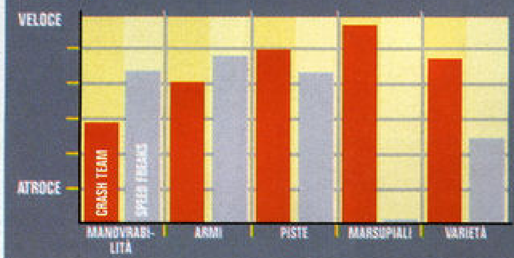





▲ OK, stare nello spazio va benissimo, ma insomma, manca un po' di atmosfera...

GARA DI KART...

Campionato di Go-Kart per PlayStation: a chi le stelle e a chi le stalle?



> L'introduzione delle opzioni Adventure e Battle dimostra che Naughty Dog ha tentato di dare al gioco un tocco originale

il giudizio

aspetto

Pieno di vita e di energia, ma un po' confuso. Necessiterebbe di un po' più di concentrazione e di una ripulita.

giocabilità

Prevedibile e scontata, ma in senso buono. Non è proprio ultra-rapido, ma sicuramente è spietato.

longevità

La modalità a giocatore singolo è più entusiasmante di quanto si potrebbe credere a prima vista e quella a più giocatori può durare secoli.

il meglio

La modalità Battle. Non è né intelligente né raffinata, ma ci permette di sparare addosso ai nostri amici, il che è bene.



il peggio

La maneggevolezza dei veicoli. Per fortuna la maggior parte delle piste presenta curve dolci...



È tutto un po' raffazzonato e caotico... ma un po' come l'odore pungente delle scarpe da ginnastica, questo finisce per contribuire all'atmosfera della situazione.

81%

Se ci piace questo... Speed Freaks rappresenta una scelta di gran lunga migliore e poi c'è Mario, che è sempre un campione.


Non chiamateli giocattoli.
© Disney
www.disney.it
da febbraio anche al cinema
Disney · PIXAR
TOY STORY 2
Buzz Lightyear, Woody lo sceriffo e il terribile Zurg sono giocattoli molto, molto speciali. Speciali come i nuovi titoli in arrivo dal mondo di Toy Story 2. La tua creatività, la tua intelligenza e i tuoi riflessi saranno messi alla prova oltre ogni limite. Tieniti pronto per gli ultimi straordinari programmi nati dalla magia Disney Interactive.
Disney INTERACTIVE
PC CD ROM
NINTENDO 64
PlayStation
Dreamcast
GAME BOY COLOR

DATI ▶ FORMATO: NINTENDO 64 — EDITORE: TITUS — IN USCITA: ORA — GENERE: AZIONE — PREZZO: L. 142.800 — GIOCATORI: 1-4 — SVILUPPATORE: SAFFIRE — ALTRE VERSIONI: NESSUNA

Gli utenti di PlayStation e Dreamcast possono vantare superbi picchiaduro come quelli della serie Tekken e Soul Calibur, mentre i possessori di Nintendo 64 si trovano un po' a corto di questi articoli. Xena Warrior Princess, però, rappresenta un passo nella giusta direzione...





XENA WARRIOR PRINCESS

1 A tiro!

Ciascun personaggio dispone di mosse speciali, tra cui gli attacchi a distanza utili contro gli avversari lontani.



▲ Puoi correre... ma non potrai nasconderti. In Xena Warrior Princess non c'è scampo...



▲ Se saremo abbastanza veloci potremo schivare gli attacchi a lungo raggio.



▲ Le arene sono belle grosse, non c'è dubbio.





Il Nintendo 64 è famoso per molte cose, come Mario, Goldeneye, Banjo Kazooie e... la sua ridotta popolarità rispetto alla PlayStation. Di certo, però, non è celebre per i suoi picchiaduro.

Visto che il più famoso titolo di questo tipo per la console Nintendo, Smash Brothers, assomiglia più a un platform game che a un picchiaduro, è ovvio che gli utenti di Nintendo 64 non vedono l'ora di poter sferrare qualche cazzotto digitale.

LA SQUADRA

Xena Warrior Princess non può certo essere considerato l'attesa versione di Tekken per Nintendo 64, ma ha comunque numerosi punti a suo favore. Ci sono 11 personaggi dall'aspetto gustosamente medievale tra i quali scegliere. Tra essi la stessa Xena, l'eroina vestita di cuoio, Ares, il duro tra i duri con la sua incredibile peluria facciale e, risata generale, il gaio Joxer, una specie di giullare della situazione.

LEGNATE MEDIEVALI

I puristi dei picchiaduro non saranno particolarmente felici di apprendere che il gioco non è realmente tridimensionale; detto questo, però, dobbiamo riconoscere che funziona abbastanza bene. Non appena ci avvicineremo a sufficienza, ci troveremo automaticamente nella posizione adatta per colpire il nostro avversario. Se lancerà contro di noi un attacco a distanza, però, riusciremo a farci da parte se sapremo essere abbastanza veloci.

La modalità a giocatore singolo è straordinariamente semplice da imparare. Anche se ogni personaggio dispone di mosse speciali, è fin troppo facile limitarsi a quelle fondamentali; manca quindi un vero incentivo ad apprendere le combo più complesse. Per gli utenti di Nintendo 64 disperatamente affamati di qualche bel cazzottone, comunque, Xena Warrior Princess è decisamente una scelta valida... se riusciamo a sopportare quei ridicoli vestiti di cuoio, naturalmente.





▲ "Dannazione, di che cavolo è fatta questa maledetta spada? Aargh! All'attacco!".

2 Che razza di caos!

Alla scazzottata possono prendere parte fino a quattro giocatori per volta. Il problema è che quando sullo schermo ci sono più di due personaggi impegnati nel combattimento, l'azione tende a degenerare in un caos pazzesco, in cui è impossibile capire che cosa stia succedendo.





3 NE RESTERÀ UNO SOLO!

Mentre la maggior parte dei picchiaduro trabocca di colossali campioni di arti marziali, di wrestling e di pugilato che divengono accessibili nel corso del gioco, in Xena Warrior Princess c'è un solo personaggio segreto. OK, Despair non è certo il tipo di individuo che ci piacerebbe incontrare in un vicolo buio, ma se pensiamo a Tekken viene veramente da ridere!



il giudizio

aspetto

Il tutto è abbastanza ben fatto e i personaggi si muovono in modo scorrevole, anche se alcune arene mancano un po' di ispirazione.

giocabilità

Beh, non ha certo la stoffa di uno Street Fighter ed è fin troppo facile limitarsi a pigiare i pulsanti a caso.

longevità

Per completare ciascuna modalità a giocatore singolo bastano meno di 15 minuti. La modalità a più giocatori dovrebbe durare un bel po' di più..

il meglio

Colpendo un avversario con una mossa speciale ci si sente sempre dei veri eroi.



il peggio

Immergersi nella modalità a giocatore singolo e arrivare in fondo in meno di un quarto d'ora.



Di certo è uno dei più spettacolari picchiaduro per il Nintendo 64... anche se la concorrenza non è particolarmente nutrita. Non **mancano i difetti, però.**

78%

Se ci piace questo proviamo
Fighter's Destiny, Mortal Kombat 4 o anche Mace, che dovremmo trovare a prezzo scontato.



G-MAIL

Benvenuti all'appuntamento con la posta

I SOLITI DUE...



Caro Games Master,
Vorrei solo ricordare rapidamente che Sega, con il Dreamcast, ha prodotto una console meravigliosa e che io, insieme a molti altri fortunati, ne ho ricevuto una per lo scorso Natale. C'è una cosa che mi preoccupa, però. Non vorrei che i giochi prodotti per il Dreamcast fossero gli stessi già realizzati per i miei cari vecchi Saturn e MegaDrive, semplicemente un po' migliorati. Per esempio, per Saturn esistevano già Sega Rally, Virtua Fighter 2 e House of the Dead, mentre il MegaDrive poteva già contare su diversi titoli Mortal Kombat. Spero solo che Sega non abbia già deciso di produrre nuove versioni di questi titoli per il Dreamcast. Insomma, uscirà qualcos'altro oltre a seguiti di giochi già esistenti?
Marco Bruni, Rogoredo

Ehi, una lettera quasi positiva! Secondo noi non si può criticare Sega per il solo fatto di produrre nuove versioni dei giochi. Mettere in vendita una console nuova di zecca è un'impresa estremamente rischiosa e quindi Sega ha tutte le giustificazioni per fare affidamento su formule sperimentate. Ora che il lancio è ultimato, però... meno scetticismo e occhio a Crazy Taxi, Shenmue e D2!

IL PC È L'UNICA SCELTA POSSIBILE?

Caro Games Master,
Le console migliorano sempre più. I produttori stanno realizzando console in grado di produrre 20 milioni di poligoni al secondo, con una RAM da 32 MB. All'inizio c'era Atari, poi lo Spectrum, poi sono arrivati lo SNES e il MegaDrive. Da quel momento, i miglioramenti sono stati continui. Sono state prodotte console che consentono di salvare il gioco, evitando di dover digitare una password complicata ogni volta che si desidera ritornare al punto in cui ci si era interrotti. Poi è arrivato il Rumble Pak, che ha aumentato l'atmosfera dell'azione di gioco. Ora è uscito il Dreamcast ed è in arrivo la PlayStation 2, ma in fin dei conti sono convinto che finiremo tutti per scegliere di acquistare un PC. Pensiamoci. La PlayStation 2 ha una frequenza di 300 MHz, paragonabile a quella di molti PC: l'unica differenza è il prezzo di questi ultimi, probabilmente inferiore a quello che dovremmo sborsare per acquistare una nuova console ogni anno o due. Con tutti i soldi che abbiamo speso finora per le varie console avremmo potuto comprarci un super-computer di altissima qualità, con tutti i relativi vantaggi. La prossima volta che acquisteremo una console, quindi, teniamo presente che il PC risulterà sempre la scelta migliore.
Stefano Pinti, La Spezia



Sono diverse le ragioni che inducono molte persone a non acquistare un PC. I computer sono molto costosi, si parla di milioni. Inoltre, devono essere costantemente aggiornati. Con un computer che non disponga delle caratteristiche giuste risulta impossibile utilizzare i migliori giochi. Le console, invece, sono convenienti e permettono di utilizzare tutti i giochi compatibili. Più che vedere tutti quanti acquistare un computer grazie al maggior numero di funzioni da esso offerte, quindi, vedremo probabilmente le console diventare sempre più flessibili e offrire sempre maggiori possibilità. Il Dreamcast consente l'accesso a Internet, la PlayStation 2 sarà in grado di leggere il formato DVD: grazie alla loro convenienza e praticità, le console avranno sempre successo.

SOLO PER IL DVD...

Caro Games Master,
La ragione principale per cui acquisterò una PlayStation 2 non sono i giochi, per quanto importanti siano, né il fatto che farà un figurone vicino al mio impianto stereo, come ho sentito proclamare da parte di diversi fanatici dei prodotti Sony. No: il motivo principale per cui comprerò una PlayStation 2 è il fatto che è in grado di leggere i film in formato DVD. Un momento: non prendetemi per matto e resistete alla tentazione di stamparmi la parola "fuori di testa" sulla fronte! Ecco i motivi della mia decisione. Per un lettore DVD decente ci si può aspettare di sborsare circa un milione, mentre a quanto pare il prezzo di vendita della PlayStation 2 sarà di circa 600.000 lire. Capito il mio discorso? La PlayStation 2, inoltre, mi permetterà di divertirmi con un sacco di giochi favolosi. C'è un problema, però. La PlayStation 2 sarà "internazionale", cioè leggerà anche i DVD americani oltre a quelli italiani? Sarà possibile saltare fotogrammi e disporre di funzioni di avanzamento e riavvolgimento veloce altrettanto perfette di quelle degli altri lettori DVD sul mercato? E poi, avrà o no un telecomando?
Luisa Marchi, Catania



L'idea della PlayStation 2 come sistema completo per il divertimento è senz'altro allettante. Meglio così, d'altronde, visto che la nuova console Sony costerà senz'altro una cifra notevole. Quanto ai tuoi quesiti sul DVD, il lettore DVD sarà "regionale", nel senso che i DVD americani non saranno compatibili con le console che acquisteremo qui. Quanto al salto delle immagini, la funzione sarà analoga a quella di qualsiasi altro lettore DVD, anche se potrebbero mancare alcune delle funzioni più avanzate. Per il telecomando... ti sei dimenticata del tuo joypad?

LA VOCE DELLA RAGIONE



Caro Games Master,
Di solito non sento il bisogno di scrivere alle riviste, ma questa volta non posso trattenermi dal farlo. Non ho intenzione di versare altra benzina sul fuoco del dibattito "la mia console è meglio della tua". Vorrei soltanto dire a tutti di darsi una calmata. Quando dovete acquistare una console, non scegliete automaticamente quella più pubblicizzata. Scegliete invece quella che dispone dei titoli che vi interessano davvero. È per questo che ho acquistato un Sega Saturn. In seguito ho avuto un Nintendo 64 e ora possiedo un Dreamcast. Prego tutti di dare una possibilità a questa console, evitando di scartarla a priori senza averne provato i giochi. Il fatto è che la gente si fa influenzare troppo dal clamore. Immaginiamo che io abbia appena saputo di una nuova console chiamata Ace Games Machine e che dica che è in grado di gestire 45 miliardi di poligoni al secondo e altrettanti colori: ci sarebbe sicuramente qualcuno che direbbe che la PlayStation 2 fa

la lettera del mese

Caro Games Master,
Vorrei rivolgere un messaggio a tutti i possessori di Nintendo 64 "di poca fede". TENETEVI IL NINTENDO 64! Compro spesso riviste che hanno sezioni dedicate alla compravendita di cose usate e cosa ci trovo? Una marea di persone che vogliono vendere il loro Nintendo 64. Perché, poi? Il Nintendo 64 è una console favolosa con un sacco di titoli classici: non saranno numerosi come quelli per la PlayStation, ma è comunque meglio avere una manciata di titoli fantastici con i quali si può giocare per anni che un diluvio di giochi mediocri che stufano dopo la prima volta. Non ho niente contro gli utenti di PlayStation: la PlayStation ha un sacco di titoli grandiosi come Final Fantasy 8, Ape Escape e Gran Turismo, ma non ne posso più di gente che considera migliore la PlayStation solo perché è più diffusa. Quindi, tutti voi che avete intenzione di disfarvi del vostro Nintendo 64, non fatelo! È una console di altissima classe, con alcuni ottimi giochi!
Edoardo Lippi, Napoli

Fa piacere vedere un utente di Nintendo 64 così battagliero. Attualmente la console Nintendo è in difficoltà, ma questo significa più offerte speciali per noi. Teniamo duro, fedeli al Nintendo 64 e godiamoci i vantaggi, come Perfect Dark che uscirà solo per la console Nintendo.



LUCAS LEARNING
STAR WARS
PIT DROIDS
DROIDI MECCANICI
Preparati alla dipendenza!
Droidi meccanici alla riscossa!
I droidi meccanici di Watto devono raggiungere la Corsa di sgusci, ma hanno bisogno di te! Guida questi meccanici svitati tra labirinti e folli schemi, nei pericolosi dintorni di Tatooine. Con una ciurma come questa, il caos è alle porte!
8 appassionanti livelli di gioco
Più di 300 schemi
6 ambienti di gioco originali di Star Wars
Crea i tuoi schemi personali
Fantastica grafica 3D
16 temi musicali originali
Scambio di schemi via Internet
Watto dice... "TORNA AL LAVORO!"
Visita i Siti Web: www.starwars.com/pitdroids www.lucaslearning.com www.ubisoft.it
Il Sito Web Ufficiale Star Wars: www.starwars.com
WINDOWS CD-ROM PC
© Lucasfilm Ltd. & TM. Tutti i diritti riservati. Usato sotto licenza. Distribuito in Europa da UBI SOFT Entertainment sotto licenza della Lucas Learning Ltd.

schifo, celebrando la nuova console. È pazzesco!
Corrado Tardi, Latina

Uau, sta per uscire una nuova console chiamata Ace Games Machine. Fantastico! Allora, d'ora in avanti il Dreamcast fa schifo...

UNA CONSOLE AL GIORNO

Caro Games Master,
Negli ultimi anni le console hanno conquistato il mondo: i giochi sono straordinariamente avanzati e ce ne sono moltissimi tra i quali scegliere. Nel futuro sarà lo stesso, perché le case produttrici si accorgeranno di poter fare un sacco di soldi grazie alle console: vedi le recenti indiscrezioni sull'X-Box di Microsoft... come se Microsoft avesse bisogno di altro denaro! Se Microsoft entrerà nel settore delle console, scegliere quale acquistare diventerà molto difficile, perché ci saranno console migliori di altre e avranno tutte funzioni diverse. Vi immaginate quanti soldi dovremmo spendere per averle tutte? Forse anche Nokia e Panasonic inizieranno a produrne. Insomma, quello che voglio dire è che scegliere una console diventerà impossibile, perché in futuro ce ne saranno troppe.
Daniele Aime

Il mondo sarebbe un posto davvero noioso se ci fosse una sola console. La varietà è il sale della vita: maggiore sarà la scelta, maggiore sarà il divertimento a nostra disposizione. Visto che al mondo esistono più console, la concorrenza non farà che elevare il livello medio dei giochi prodotti, perciò non è il caso di preoccuparci. Non preoccuparti nemmeno della scelta della console "giusta": non esiste una console giusta. Ci sono soltanto la tua console e le altre. Tutto qui.

FRONTE EUROPEO



Caro Games Master,
Scrivo a proposito della situazione di guerra che vede opposte le console della prossima generazione. Attualmente Sony sembra rappresentare la principale minaccia, ma Sega non sembra prestarvi particolare attenzione, almeno in Europa. A quanto vedo, Sega non ha intrapreso alcuna campagna pubblicitaria in grande stile. Faccio fatica a vedere tre pubblicità del Dreamcast alla settimana, mentre di pubblicità di FIFA 2000 ne vedo almeno cinque al giorno. Sega ha lanciato una campagna pubblicitaria da 100 milioni di dollari negli USA e il risultato sono sette titoli per Dreamcast nella classifica dei primi venti più venduti. Perché allora hanno deciso di ignorare l'Europa? In teoria Sega avrebbe dovuto avere un vantaggio di un anno sulla PlayStation 2, ma a quanto vedo Sony sta vendendo altrettante console di Sega. Sono certo che con un maggior numero di annunci pubblicitari tipo quelli per Powerstone, Sonic Adventure, Sega Rally e ovviamente Soul Calibur, Sega potrebbe subito attrarre dalla sua parte un sacco di sostenitori di Sony.
Anna Arrivo, Laveno

Certo, abbiamo capito il problema. Fra le tre principali case produttrici, è Sony ad avere la campagna pubblicitaria televisiva di più alto profilo. Questo non significa, però, che Sega non abbia fatto le cose in grande. Per Sega, però, l'Europa viene probabilmente per ultima tra le priorità, dopo il Giappone e gli Stati Uniti. Pazzi!

QUESTIONE DI CARTUCCE

Caro Games Master,
Vorrei sottolineare una cosa.
Prima di tutto, di recente ho letto del nuovo Dolphin di Nintendo su una rivista e mi è dispiaciuto scoprire che Nintendo ha deciso di eliminare le care vecchie cartucce.
Io le preferisco ai CD, perché durano di più, non si rompono così facilmente e non è necessario tenerle nella custodia, ma si possono mettere dove si vuole. Se fosse per me, manterrei decisamente le cartucce.
Spero che il vecchio Myamoto cambi idea.
Virgilio Incre, Milano

Le cartucce si potranno anche sbattere di qua e di là, ma sono molto più costose da produrre dei CD. È per questo che le case produttrici di videogiochi sono riluttanti a creare titoli per il Nintendo 64, che proprio per questa ragione ha meno prodotti a disposizione.
Naturalmente Nintendo ha imparato la dura lezione e ha deciso di passare al CD per il Dolphin. In questo modo la console potrà anche ospitare DVD e CD musicali.

ODE A GAMES MASTER

Caro Games Master...
È il più bel giornale
dell'universo,
Ogni mese un divertimento
diverso!
Cento pagine di trucchi,
articoli e notizie.
Guide, recensioni e cento altre
delizie!
Tutti i giochi più eccezionali:
è il più grandioso di tutti i
giornali!
Cristiano Andatoe,
Milano

L'utilizzo delle rime baciate richiama i trovatori siciliani del '200, ma strizza l'occhio anche alla poesia cortese.
Lo spregiudicato uso del verso libero fa dell'opera, più che un'ode a Games Master, un deliberato attacco alle concezioni formali e sfida le regole del verso classico.
La redazione è commossa e quasi imbarazzata... Grazie di cuore per queste splendide righe!

CHI VE LO HA DETTO?

Caro Games Master,
Sono un grande appassionato di videogiochi, specialmente di quelli di rally, ma ho alcuni appunti da fare.
Primo: come fa la gente che scrive sulla vostra rivista a dispensare la propria saggezza sul realismo delle manovre delle macchine di uno specifico gioco, se non ha nemmeno mai guidato una macchina?
Quanto a quelli che guidano, hanno mai provato a correre in una foresta piena di fango o nella tundra artica a 250 all'ora? Ho i miei dubbi...
Secondo: che importanza ha, in fin dei conti, il realismo delle manovre in un gioco di corse?
Lo scopo di un gioco dovrebbe essere il divertimento, non la frustrazione prodotta dal non riuscire a superare interi la prima curva, no?
A proposito del realismo, vorrei dire un'altra cosa. I giochi cercano di essere eccessivamente all'ultimo grido e questo finisce per risultare controproducente, con titoli che sembrano fuori moda dopo solo pochi mesi dall'uscita.
Un esempio: Colin McRae Rally è subito apparso fuori moda quando l'uomo in questione, che nel gioco guidava una Subaru Impreza, ha iniziato a pilotare una Ford Focus.
Un dettaglio? Forse, ma per i giochi il cui unico obiettivo è il realismo più esasperato, i dettagli sono tutto. Gli sviluppatori dovrebbero seguire l'esempio di Sega Rally 2, che non solo presenta le macchine utilizzate nelle gare di oggi, ma riporta in vita anche grandi modelli del passato, come la Toyota Celica, la Lancia Delta e la Lancia 037 Rally, per citarne alcune. Questo sì è un vero classico senza tempo.
Ivano Scherzava, Arola

Pare che le macchine scatenino la precisione più fanatica di alcuni nostri lettori, al punto che molti di loro esigono dettagli incredibilmente accurati che finiscono spesso per pregiudicare il puro divertimento. Per fortuna ci sono molti tipi diversi di giochi di corse: esiste un Daytona per ciascun Gran Turismo.
Al momento, ce n'è davvero per tutti i gusti.



in breve

Niente paura

**Caro Games Master,
Quando usciranno la PlayStation 2 e il Dolphin Nintendo vi dedicherete solo a queste nuove console smettendo di pubblicare guide e trucchi sui titoli per PlayStation e Nintendo 64?**

Games Master è dedicato a tutti i migliori videogiochi per qualsiasi console: perciò, finché verranno prodotti titoli di qualità per le vecchie console, noi continueremo a parlarne.

E il DVD?

**Caro Games Master,
Che ne sarà degli attuali lettori DVD quando Sony metterà in commercio la PlayStation 2, quest'anno?
Paolo Pigni**

Continueranno a esistere, perché molta gente vuole un lettore DVD esclusivamente per i film e non è interessata ai videogiochi. Inoltre, il dispositivo DVD della PlayStation 2 potrebbe non disporre di altrettante funzioni per i film.

Delizie tascabili

**Caro Games Master,
Sono rimasto sbalordito quando ho scoperto di poter utilizzare il gioco secondario chiamato Chocobo sulla mia PocketStation con la versione PAL di Final Fantasy 8. Avete per caso intenzione di pubblicare un elenco degli altri titoli PAL compatibili?
Claudia Cartoni**

Non disponiamo di un elenco completo, ma intanto puoi provare questi: Wipeout 3, Street Fighter Alpha 3, Crash Bandicoot 3, Countdown Vampire, Ridge Racer Type 4 e Rival Schools 2.

SCRIVETE! SCRIVETE!

Indirizzate le vostre lettere per la G-Mail a:
Games Master c/o KiD, C.so Lodi 59, 20139, Milano
Potete sempre usare il nostro indirizzo di posta elettronica
gamesmaster@kiditaly.com

SUL PROSSIMO NUMERO

Games Master



INOLTRE

RIDGE RACER 64 • ECW HARDCORE REVOLUTION • EHRGEIZ • ROLLCAGE STAGE 2 • RED DOG • TINY TANK • BEATMANIA • RESIDENT EVIL CODE: VERONICA • COLONY WARS: RED SUN • DIE HARD TRILOGY 2 • WWF SMACKDOWN • TEE OFF • RALLY CHAMPIONSHIP • REVOLT • THE SIMS • FINAL FANTASY 8 • THIEF • F1 WGP • DEUS EX • 4 WHEEL THUNDER • DELTA FORCE 2 • SLAVE ZERO • MICRO MANIACS • PLANESCAPE TORMENT • POKEMON GOLD & SILVER • E MOLTI ALTRI ANCORA!

IN EDICOLA: DALL'ULTIMA SETTIMANA DI MARZO



Hai mai pensato di poter correre in autostrada senza dover sottostare a precise regole e noiosi limiti di velocità? Freeway Racing è il tuo gioco! Avrai la possibilità di correre sulle autostrade italiane incurante del traffico e dei divieti. Il tuo obiettivo: lottare contro il tempo, sfidare i piloti più spericolati d'Italia e ... tornare a casa sano e salvo!

- 10 diversi livelli di difficoltà, 32 diversi percorsi e un numero illimitato (o quasi) di tragitti da percorrere.
- Corse notturne e diurne in qualsiasi condizione meteorologica.
- A disposizione molteplici tipi di veicoli.
- Perfetta simulazione del traffico stradale, anche nelle ore di punta!

Distribuito in esclusiva da:
I.M.S.
P.zzale Accursio 14 - 20156 Milano
Tel. 02.392.70.13 Fax 02.392.51.79
e-mail: imsinter@imssrl.it

I.M.S. s.r.l.
INTERACTIVE MARKETING & SALES

BRIGHTSTAR

INCAGOLD


GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Digital music
Home cinema
Internet
Games
Vivi
l'emozione
® Creative Technology Ltd. Tutti i nomi di prodotto o marchi sono marchi registrati dai legittimi proprietari. Tutte le specifiche sono soggette a cambiamento senza preavviso. In Italia i prodotti Creative Labs sono promossi e diffusi da Creative Labs Srl
Cambridge SoundWorks
FourPointSurround
FPS2000 Digital
Sound Blaster Live!
Player 1024
Entra nel gioco! Prova Sound Blaster Live! con gli altoparlanti FourPointSurround e verrai catapultato al centro dell'azione. Non cercare altro se vuoi il suono più realistico in assoluto e gli effetti Environmental Audio - la più potente tecnologia audio per PC.
Live the experience
CREATIVE®
WWW.CREATIVE.COM